Informatikai magazin PC felhasználóknak

Nr.11-12. Ára.: 496,- Ft

PC ULTRA

PC ULTRA • I. évfolyam 11-12. szám • 1997. január

Játékleírások, CD-tesztek

Heroes of Might and Magic II, Nine, Broken Sword, Toonstruck, Absolute Pinball, Perfect Flight, Pinnball Construction Kit, 3 Skulls Cyber Judas, Area 51, Harvester, MS Football, Bermuda Syndrome, Earthsiege 2, Quake Toolkit, Honfoglalás, PC Robot, Sea Legends, Művészeti CD-k, Lighthouse, Screamer 2, Red Alert



Felhasználói infok

Internet, Java, Elsősegély, Scene-, Hardver-, 3D rovat, Virgin hírek, Acclaim Mix, Inside Moves, Microsoft News, CoVboy posta, Adult rovat, Programozási tippek és trükkök

9 771219 766001
COM-WARE



118 oldalas magyar kézikönyvvel
ARCHIMEDEAN DYNASTY
Az Archimedean Dynasty az a játék, amely egy DX2 66 MHz-en is látványosabb eredményt ad, mint a Wing Commander IV.
- Látványban gazdag, gyors akciórészek
- 3D-s összekötő animációs filmek
- Gondosan kidolgozott, igényes kerettörténet
- Többféle megoldás, befejezés.
Ezek a jellemzők magukért beszélnek.
A játékhoz egy 84 oldalas magyar nyelvű felhasználói kézikönyv, és egy 34 oldalas magyar nyelvű fegyver kézikönyv tartozik. Ha a játékot ezek nélkül kínálják fel eladásra, akkor az valószínűleg illegális forrásból származik.
Vidékre utánvétes csomagküldést vállalunk. Ha elküldi címét, akkor árlistát, és folyamatos információkat küldünk Önnek.
Viszonteladók jelentkezését nagy kedvezményekkel várjuk.
MASSIVE
Blue Byte
ECOBIT®
ECOBIT Multimédia üzletek: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Tel.: 351-3078, fax: 268-0361
Pólus Center 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. (Market Street)
Tel.: 419-4175
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
HomePage: www.accentcomm.com/ecobit

A PC ULTRA MAGAZIN CD-S KIADVÁNYA

CD ULTRA

96/2

Ára: 958,- Ft
(amely 12 % ÁFA-t tartalmaz)

DTP CSEMEGÉK
HASZNOS UTILITY-K
7 ÉV ARCHÍVUMA
FORRÁSKÓDOK
SCENE ÚJDONSÁGOK
JÁTÉKDEMÓK
BBS - CSINÁLD MAGAD
C64 A PC-N
10(!!!) ÓRA INGYEN INTERNET ÉS COMPUSERVE
NETSCAPE NAVIGATOR 3.0 GOLD

90 NAPIG KIPRÓBÁLHATÓ - WINDOWS ÉS WIN'95 TELJES VERZIÓ

Mint, ahogy azt már jelezetük, ebben az évben, december elején jelenik meg a CD Ultra 96/2. száma, amely ismét sok-sok meglepetést tartogat azok számára, akik megvásárolják.

Csak címszavakban, hogy kb. mi lesz a korongon.

SCENE - Elsősorban az előző CD megjelenése óta megtartott partyk (Pie Slice'96, Saturne 4, Wired'96, Cache 96/2) anyagaiból összeállított válogatás.

7 ÉV archívuma - Az előző számban megtalálható gyűjtemény kiegészül a Computer Világ 52-63. számok teljes tartalmával, a PC-s játékok 3. és 4. kötetekkel, a CoV Évkönyv'95. könyv anyagával, valamint végre fent lesz végig a Tippek Lexikonja, és számos hiba is kijavításra kerül.
A grafikus megjelenítés kiegészül egy karakteres megjelenítési móddal is, így kizárható a video kártya, vagy alaplap típuseltérésekből adódott hibajelenség.

DTP - Elsősorban az ADOBE hazai disztribútora a Trans Europe Kft. jóvoltából ismét több kipróbálható DTP szoftver és egyéb hasznos kiegésztések is helyt kapnak a CD-n.

BBS - Csináld magad - Egy mindenre kiterjedő információ és sw gyűjtemény azoknak, akik BBS-ezni szeretnének, vagy BBS-t akarnak üzemeltetni.

C64 a PC-n - Egy igazi C64 emulátor, friss C64 demo gyűjtemény, Wasted Time és egyéb hazai fejlesztésű C64 játékok exkluzív CD Ultra verziója emulátor alá, Star Commander special CD Ultra verzió.

Hasznos Utility-k és forráskódok - igényes válogatás minden PC felhasználó számára.

Játékdemók - Előzetes, játszható demo verziók a közeljövőben megjelenő PC-s játékokból (pl. Archimedian Dinasty stb.)

Netscape Navigator 3.0 Gold - Az IKON Kft. jóvoltából ezúttal a 3.0 Gold verzió nem csak Win'95 alatt használható verzióját próbálhatja ki mindenki 90 napig.

10 óra INGYEN(!!!) Internet és Compuserve - A Compuserve hálózatot üzemeltető Middle Europe Networks Kft. jóvoltából minden CD Ultra 96/2 vásárló, aki a CD-n található szoftver segítségével ki akarja próbálni a szolgáltatást, az ügyfélszolgálattól kap egy azonosítót, ami lehetőséget ad a belépéshez. 10 órán keresztül díjmentesen használható a rendszer!

LEMEZÚJSÁGOK - Bemutatkozási lehetőséget biztosítunk a hazánkban megjelenő lemezújságok számára, ezekből is lesz egy válogatás a CD-n.



Bővebb információ a 78. oldalon...

BOOT

Legmélyebb tiszteletünk mindenkinek aki fel tudta emelni a PCU ez évi utolsó, összevont lapszámát **(gy.k. legalább 5 kiló - CoVboy)**. Nos, a dupla szám - dupla ár kérdését ezzel meg is vitattuk, mehetünk is tovább. Tudjuk, hogy ismét sok lesz a miért, a ha, a de és az és, azonban egy dolgot szeretnénk tisztázni: a 11/12-es összevont számmal egyetlen célunk volt, az év elejétől felhalmozódott csúszás behozása, avagy egy havilapnak nem árt, ha egy évben legalább 12 száma jelenik meg.

E havi BOOT témánk a változatosság kedvéért nem a rovatokra leadott szavazatokkal fog foglalkozni, azt legközelebb fogjuk kiértékelni, inkább arról számolunk be, hogy miért nem került megrendezésre dec.06-08. között a beígért *Hanghordozó, Szórakoztató-elektronikai, és Számítástechnikai Kiállítás és Vásár*, avagy: "**MESE A TŐGYRŐL, AKI EZÚTTAL MINKET FEJT MEG**...".

Hol volt, hol volt, az biztos hogy a Fővárosi Cégbíróságon innen és nem túl - miután a Cégjegyzéskben nem szerepel - egy bizonyos "**TÖLGY Szakrendezvény Szervező Csoport**". Óh be találó név, semmi Köfötö, meg Bötö, esetleg Rötö, csak így egyszerűen Csoport. Ennek a csoportnak volt egy fej(ese) (a "TÖGY" feje), aki a bicskára csak annyiban hasonlított, hogy őt is az élére állították - mármint a csoport élére. Barátunk úgy gondolta, hogy kis hazánkban a leghatékonyabb pénzkereseti lehetőség, ha egy Compfair-hez hasonló bulit hirdet meg a Karácsony és a Népstadion tő(gy)szomszédságában, mert erre ugye igen gyorsan le lehet venni egyes cégeket (pár)százezer forintocskára. Első gyanús jel: az ajánlati anyag hemzseg a hejjessírrássi hibáktól, ez persze önmagában még semit nem jelent. Második gyanús jel: A szeződés (az ő szerződésüket így hívták) szerint átutalással esedékes második részletet idő előtt KP. befizettették, váratlan felmerült problémákra való hivatkozással. Harmadik gyanús jel: December 02-án még semmi hír arról, hogy milyen lesz a stand, ki fogja építeni, a fej(es) utolérhetetlen, a rádiótelefonja végtelen ciklusban ismétli: "*...számú hangpostafiók jelentkezik*". A "TŐGY" Csoport közben elköltözik a helyéről. Utolsó csepp: 1 nappal a rendezvény előtt FAX érkezik: "*Váratlanul felmerült problémák miatt a rendezvény elmarad*", avagy minden jóvágású emberben azonnal felmerül a következő gondolat: "*Már megint integethetünk egy kalap pénznek...*". Jelen sorok írása pillanatában sikerült beszélnünk a Népstadion és Intézményei Igazgatójával, aki elmondta, sajnálja, hogy nem informálták le a "Csoportot", mindenesetre a vállalt kötelezettségnek, miszerint legalább a Körcsarnok bérleti díjának 60 %-át fizessék ki a rendezvény kezdetéig - nem tettek eleget, sőt egy fillért sem láttak a szerződés megkötése óta. Hát így kell csinálni. Be kell gyűjteni a milliókat, azután vissza kell lépni, és el kell tűnni szépen csendben. Nos, kis lepuffantós világunkban persze ez csak egy unalmas sztori, nyilván a kutya nem fog vele foglalkozni, nem lesz belőle sem Objektív riport, sem Friderikusz Show, lett belőle viszont egy PCU BOOT.

Sajnáljuk tehát, és mindenkitől elnézést kérünk, aki kikutyagolt az érintett hétvégén a Körcsarnokhoz, természetesen mi sem hagyjuk ennyiben a dolgot, bár sok reményt nem látunk rá, hogy a pénzünkhöz hozzájussunk. Szegényebbek lettünk egy kis pénzzel, és szegényebb lett mindenki egy élménnyel. Ebben a melankólikus hangulatban kívánunk minden kedves olvasónknak Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Esztendőt. Mi nem tervezünk áremelést 1997. januártól, vagyis egy lap ára továbbra is 248,- Ft lesz, előfizetéssel pedig 198,- Ft. Ja, majdnem elfelejtettük: egy találós kérdés így év végére. Hogy hívják azt a fát, amit meg lehet fejni? (TŐGYFA)
Viszlát tehát január végén...

TARTALOM

Játék / CD tesztek

Felhasználói infok

Állandó rovatok

PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 11-12.szám - 1997. január,
megjelenik (általában) havonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Kun Szilárd (Kunci / OD)
A másik helyettes szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu)
Borító: DiscWorld II. (PR Poster)
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: (36-1) 371-0004,
E-mail: pcu@hungary.net, Home Page: www.mixim.hu/pcu
HU-ISSN 1219-7661

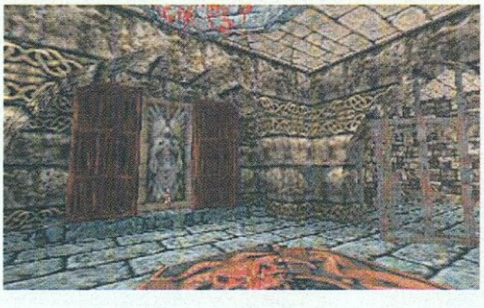
Lapunk következő száma
január végén jelenik meg
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések
tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft®
fiatal felhasználókat támogató programjában
Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül
belföldi postautalványon, vagy átutalással a
COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 248,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft,
fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., EZ Computer Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás: Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/11-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Árusításban terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint
számítástechnikai szaküzletek és könyvesboltok

NEWS

A PC fejlődésével elért egy szintet, amikor már a verekedős/sportjátékra élezett konzolokra/játékgépekre írt játékokat is hűen át lehet ültetni. Egyrészt a PC-ben a központi egység már nagyságrendekkel gyorsabb a célgépek CPU-jainál, így szinte nem is lenne szükség dedikált 3D gyorsítókártyára. Viszont éppen most érkezik ezerféle 3D gyorsítókártya.



Persze még nagyon gyerekcipőben járnak ezek, amit az **ATI Rage** 4 hónapos ciklusa is jelez (lett helyette **Rage II**). Az eddigi szimpla átiratokat felváltják olyan játékok, amik csak PC-n képzelhetőek el. Ilyennek reméljük az ***Into The Shadows***-t, de erről még mindig keveset tudunk.
A ***Die By The Sword***ról viszont elég sokat: újfajta verekedős játék lesz, amelyben megtervezhetjük saját harci stílusunkat, és felfedezhetünk egy 3D-s világot. A játékba épített mozgásszerkesztő segítségével saját, speciális mozgásokat kreálhatsz. Ezt egy **VSIM Motion Control**nak nevezett technika teszi lehetővé. Ezeket a speciális támadásokat megtekinthetjük majd több perspektívából is tervezés közben. Több, mint 25 ellenfél ellen vethetjük aztán be magunkat, ezek – mint az már megszokott – nem csak puszta kézzel, hanem egészen brutális fegyverekkel esnek nekünk. A polygon-alapú karakterek nem egy zárt körben csépelik egymást, hanem szabadon elmozdulhatnak egy teljesen 3D világban. Természetesen küzdhetünk egymás ellen is – akár egy, akár több gépen is! Az ***Interplay*** most sem tagadja meg magát, és a cégtől elvárható magas színvonalú játékot hoz ki.
Hisz valaki abban, hogy az emberiség földönkívüliek genetikai beavatkozása nyomán született? Gondolná valaki, hogy a **Nasca-fennsík**on látható hatalmas "karcolások" is a földönkívülieknek szolgáltak irányításul? Ha lenne ilyen, neki nagyon fog tetszeni az ***Inscape Drowned God***ja. A játékban négy jól ismert relikviát – például a **Szent Grált** – kell megkeresni, mindegyik egy fejtörőkkel teletömött labirintusban rejtőzik. A fejtörők megoldásaként kibontakozik egy ötven évezredes összeesküvés: honnan is származik az emberi faj. A játék némileg hasonlítani fog a ***Myst***re – ez egyáltalán nem baj! –, viszont a világa nem lesz olyan kihalt. Olyan emberekkel is találkozhatunk, mint *Isaac Newton* vagy *Albert Einstein. Richard Horne*-ról, a játék készítőjéről nehéz eldönteni, hogy hisz-e ezekben a dolgokban, vagy csak nevet rajtuk. Még nem volt 23 éves, amikor *Enroh Drachir* (a saját



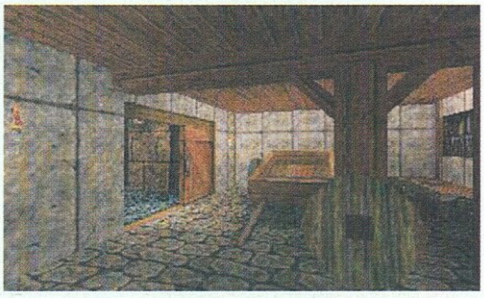
neve megfordítva) néven írt egy 12 kötetes **Atlantisz**-történelmet, amit mesterségesen öregítve XIX. századi kéziratnak adott el. A kilétét csak akkor fedte fel, amikor a kézirat a világhírű **Christy's**-hez került...

Jön a Hexen II !!!
Állítólag (legalább is a Dino azt mondta) a Quake engine-jét fogja használni, de beszéljenek helyettünk inkább a képek.

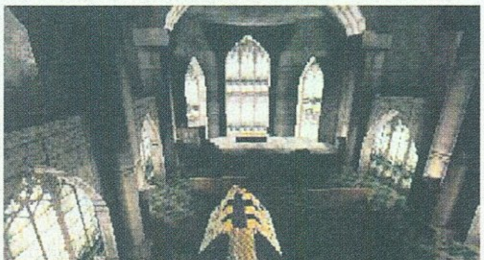


Egészen kivételesen nem egy játékról írunk most, hanem emberekről, cégekről. A történet 1991-ben kezdődik, amikor négy fiatalember megalakít egy céget: *John Carmack, Adrian Carmack* (nem rokona az előzőnek), *John Romero, Tom Hall* az ***id Software***-t. Most újra összeállt *Romero* és *Hall*, egy ***Dream Design*** nevű céget alapítva. *Hall* a ***3D Realms Prey*** című játékát készítette mostanáig. Alig pár nappal ezután az ***Apogee*** másik négy munkatársa, akik közül kettő is a ***Prey***-en dolgozott bejelentette a saját, ***Hypnotic*** névre keresztelt cégét *Richard "Levelord" Grey*, a ***Duke Nukem 3D*** tervezője is csatlakozott hozzájuk. A ***Hypnotic*** máris aláírt egy szerződést az ***id***-vel, hogy a ***Quake***-hez fejlesztenek egy kiegészítő-csomagot. Alig egy fél év alatt szándékoznak elkészülni az új fegyverekkel, szörnyekkel és egyéb turbókkal. Természetesen a ***Prey*** is megszenvedi a fél gárda távozását, már a '97 karácsonyi megjelenése sem biztos. A ***Dream Design*** is a ***Quake***-kel kezdi életét, mintegy félmillió dollárért megveszik az engine-t és akció/RPG játékokat készítenek vele. És végül még egy álomcsapat: *Sid Meier* és a többi nagy név, akik a ***Microprose***-t jelentették, kiváltak belőle, és ***Firaxis*** néven alapítottak céget (emögött a ***Microprose***-t korábban megvásárló ***Spectrum Holobyte*** céggel kirobbant vita volt). Most találtak maguknak egy kiadót: az ***Electronic Arts*** egyik cégét, az ***Origin***t. A ***Magic The Gathering*** megjelenése – mint ebből kiolvasható – megint csúszik... Az effélék miatt nehéz az egyszeri **News**-író helyzete: annyi játék megjelenése csúszik, hogy szinte képtelenség találni valóban új játékokat.

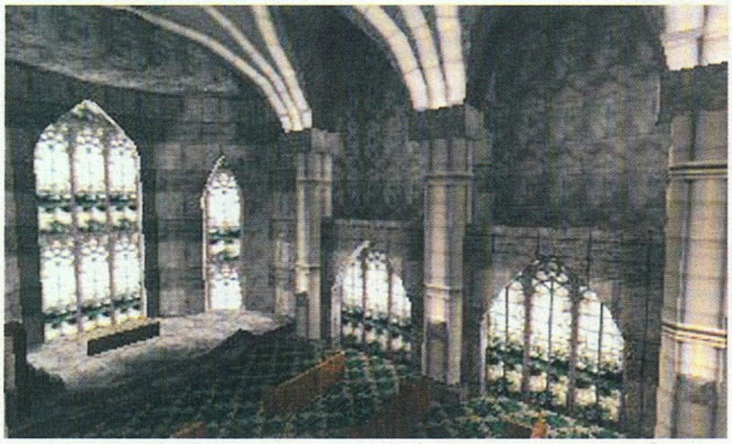
Ugyan egyszer megemlítettük már a ***Privateer 2: The Darkening*** című játékot, de akkor a címén kívül még nemigen tudtunk róla semmit. Az emberiség három bolygón már két évezrede békében él. A béke azonban nem azt jelenti, hogy nincsenek erős szervezetek és ellentétek: a **C15** titkosrendőrség, ami leginkább egy szadista tömeggyilkos által vezetett *James Bond*-féle **MI5**-re emlékeztet. Aztán ott van a **Testvériség**, ami a maffia és a *Borgiá*k "legjobb" hagyományait ötvözi. Az árulás, a korrupció mindennapos. Ebben a világban ébredünk fel minden nélkül: nincs egy hajónk, nincs egy barátunk, sőt, még emlékeink sincsenek. Az egyetlen, amire emlékezünk, hogy egy hajókatasztrófából menekültünk meg mentőkapszulában. Miközben a kórházban lábadozunk, megjelenik mindkét előbb leírt szervezet érettünk, és a kirobbanó tűzharcban úgy nagyjából mindenkit kinyírnak. Minket valaki egy automata irányítású hajóra menekít.



Innentől sokféle vezethet az út, de mindenképpen pénzt kell szerezni. A legális kereskedelem túl lassú. Menekülőket szállítani nem rossz, de sose lehet tudni, hogy kit szállítunk, és az éppenséggel kinek árul el. A fegyverkereskedelem sem rossz bolt, de a nyakunkra hozhatja a **C15**-öt. Így hát nem csak kereskedni kell, hanem csatázni a ***Wing Commander***nél is jobb (és drágább) hajókkal. A játékot kétféleképpen is játszhatjuk: a ***Pirates!*** stílusában, a játék tör-

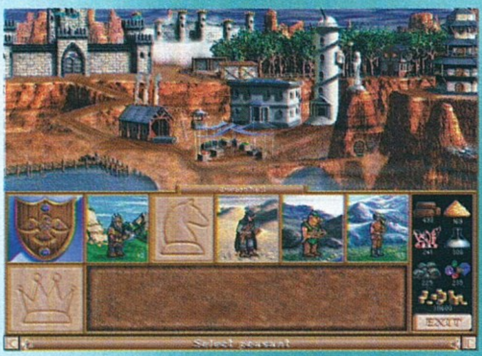


ténetét figyelmen kívül hagyva csak profitra. Az igazi azonban az, ha megkíséreljük a dolgokat magunk és mindenki körül rendbe tenni. A grafikai megvalósítás, a filmek minősége még a ***Wing Commander IV***-et is maga mögött hagyja. Minden egyes világ eleven, változó – és halálos...



Heroes II
Of Might and Magic

Már kissé unalmas leírni, de tény, hogy a folytatások korszakát éljük. Persze egy cég sem olyan hülye, hogy egy (anyagilag) sikeres játéknak ne készítse el a folytatását, még nagyobb siker reményében.
Nos, a ***Heroes of Might and Magic*** nem csak anyagilag volt sikeres, szakmai körökben is bekaszált egy adag elismerést (most nem (csak) magunkra gondolunk, különféle díjakat is kapott az egyébként valóban kitűnő játék). Mind grafika, mind hangok, mind design és hangulat, mind pedig játszhatóság és kihívás terén kiemelkedőt alakított vele a ***New World Computing***.



Eme cikk szerzője a ***Bard's Tale III.*** után ezzel a játékkal töltött el legtöbb időt. Érthető hát, hogy izgatottan vártuk a folytatást, és a nem túl nagy kapacitásáról, ám igényességéről ismert ***New World Computing*** nem is okozott csalódást.
Programunk ismét egy CD méretű. Maga a játék kb. 60 MByte, a többi animáció és audio track. Az első részhez képest lényegesen több az animáció, minden pálya előtt kapunk egy kis bevezetőt, sőt, időnként játék közben egy-egy helyen is jöhet egy bevágás. Az audio trackek pedig... Aki ismeri az első rész zenéit, annak elég annyi, hogy maximálisan megfelelnek az elvárásoknak, aki pedig nem, az feltétlenül hallgassa meg.
Mielőtt még rátérnénk a játékra, egy megjegyzés: a leírásban nem lesznek utalások az egyes részletek grafikai kidolgozottságára, ugyanis az egész game egyszerűen gyönyörű...

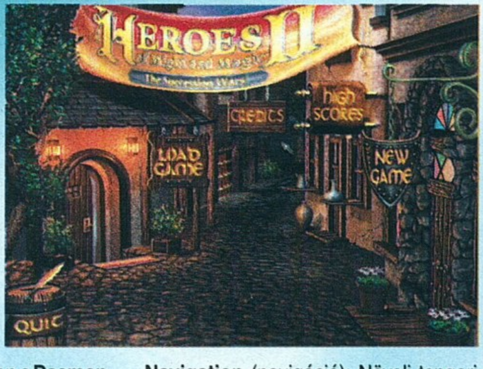
Indítás és némi animálgatás után kapunk egy igen hangulatos főmenüt, itt a szokásos lehetőségeink vannak.
A **Custom** pályák indítása egyszerű, olyasmi, mint az eddigiek. Annyit érdemes megemlíteni, hogy rendkívül fantáziadúsak, helyenként egész perverzek, de ez végül is elvárható. Ha a nehézséget *Impossible* fokozatba állítjuk, az Isten irgalmazzon nekünk...
A **Campaign** kicsit megváltozott. Véletlenszerűen kapjuk vagy *Roland* király, vagy *Archibald* (minden bizonnyal galád trónbitorló) hadjáratát, egyenként választásainktól függően 8-10 pálya. Annyi tréfa van még benne, hogy a 4. pálya után átigazolhatunk a másik oldalra, ekkor hajdani munkaadónk meghökkenésének ad hangot, mi pedig az árulás pályája után másik kampányt folytathatjuk a 6. hadszíntérrel. Az áruló-pálya egyébként igen mókás, 3 kastéllyal vagyunk 1 ellen...
Kezdjünk játszani. Ismerkedésnek jó a **Campaign**, bár az első két pálya mintha fel lenne cserélve... Kapunk egy *Wizard* (*Roland*nál) típusú hőst, meg egy várat, aztán indulás.
Álljunk is meg a hősöknél pár (jópár) sor erejéig. A következőkben (nem túl) röviden összefoglaljuk, mit is kell tudnunk róluk. Ha valahol hiányosságok tapasztalhatóak, az azért van, mert a rövid idő miatt nem tudtunk mindenkit kipróbálni (a játék a cikkek leadási határideje utáni napon érkezett).
Minden hősnek van négy fő tulajdonsága:
- **Attack** (támadás): A sereg minden csapatának támadásához hozzáadódik a hős **Attack**ja.
- **Defense** (védekezés): Minden csapat védekezését növeli.
- **Spell Power** (varázserő): A legtöbb varázslat hatását befolyásolja; pl. támadó varázslatoknál egy alapérték szorzódik a varázserővel.
- **Knowledge** (varázstudomány): A 2. részben a hős varázspontjait határozza meg, számuk a **Knowledge** tízszerese.

Van 3 speciális tulajdonság:
- **Morale** (morál): Ha jó (jobb, mint **Normal**), akkor a csapatainknak esélye van, hogy egy körben kétszer is lépjenek. Ha rossz, akkor esetleg egyszer sem fognak.
- **Luck** (szerencse): A jószerencse hatására az adott egység támadása duplázódik. Pech esetén elvileg feleződne, de nekünk a *Heroes* mellett eltöltött sok-sok óra folyamán ilyesmi egyszer sem fordult elő.
- **Experience** és **Level** (tapasztalat és szint): Tapasztalat szerezhető harccal, pénz elosztásával, öreg lovagok meglátogatásával (**Gazebo**), valamint szerencsés esetben a **Daemon Cave**-ekben. Bizonyos tapasztalati pont elérésekor a hős szintet lép, ekkor nő egyik fő tulajdonsága, valamint fejlesztheti egyik **Skill**jét (ld. később).

A varázslásnál nagy különbség van az első részhez képest: egy hősnek egy varázslatot csak egyszer kell megtanulnia, és ezután varázspontjainak felhasználásával alkalmazhatja. Természetesen minden pályán vannak helyek (pl. **Magic Well**), ahol a SP visszatölthető, de különböző képességek és tárgyak segítségével ez a napok múlásával is megtörténik.



Új az első részhez képest, hogy a fő tulajdonságok mellett vannak kisebb **Skill**ek is (hősönként 8 lehet), ezek egyike fejleszthető szintlépésnél (minden **Skill**nek három fokozata van: **Basic**, **Advanced** és **Expert**). Igyekeztünk minél többet összeszedni, de ez valószínűleg nem sikerült mindet megkapni.
- **Wisdom** (bölcsesség): Nagyon fontos, mert csak **Basic Wisdom**mel tudunk 3-as szintű varázslatokat tanulni. Értelemszerűen **Advanced Wisdom** – Level 4 varázslatok, **Expert Wisdom** – Level 5 varázslatok.
- **Eagle Eye** (sasszem): Ad némi esélyt, hogy harc közben ellessük az ellenfél által alkalmazott varázslatokat. A nagyobb tudás több esélyt és magasabb szintet (max. 4, azaz **Armageddon** nem lesz) biztosít.
- **Estates** (birtokok): A hősnek napi jövedelme lesz. Magasabb **Skill** – több pénz.
- **Logistics** (logisztika): Növeli a mozgáspontok számát.
- **Archery** (íjászat): Javítja a hős lövöldöző seregeinek támadását.
- **Pathfinding** (ösvény-keresés): Csökkenti a kedvezőtlen terep (hó, mocsár, sivatag) miatti nagyobb mozgáspont-befektetést.
- **Mysticism** (misztika): Naponta visszaad némi varázspontot.



- **Navigation** (navigáció): Növeli tengeri mozgáspontjainkat.
- **Luck** (szerencse): Javítja a **Luck** tulajdonságot.
- **Leadership** (vezetői karizma): Javítja a morált.
- **Ballistics** (katapultok): Növeli a katapult találatának valószínűségét. Az első ostromnál látni fogjuk, mi hülyeséget képes művelni egy ilyen műszer, sajnos az ellenfél seregeit nem üti agyon...
- **Scouting** (cserkészés): Növeli a hős által látott területet.
- **Necromancy** (halott-élesztés): A csata halottainak egy részéből a harc végén csontvázak lesznek. Remek tulajdonság, különösen azon a pályán, ahol hemzsegnek az ezres nagyságrendű parasztseregek...

Varázstárgyak

Hőseink egyenként 14 varázstárgyat birtokolhatnak. Rengeteg ilyen eszköz van, az alapvető típusok a következők:
- Növelik valamelyik fő vagy speciális tulajdonságot (persze az **XP**-t és a szintet nem)
- Javítják valamely varázslattípus hatékonyságát
- Csökkentik egy ellenséges varázslattípus hatékonyságát
- Pénzt vagy nyersanyagot biztosítanak napi rendszerességgel.

Vannak még a speciális varázstárgyak, ezek az első részben 12-vel növelték valamelyik fő tulajdonságot, itt vannak kombinációk is (pl. +6 **Attack**, +6 **Defense**).

Varázslatok

Ebből is rengeteg van, a többség már ismert az első részből, és soknak van fejlettebb változata is. A fontosabb csoportok:
- Támadó varázslatok
- Védő és gyógyító varázslatok. Tekintve, hogy itt az **Attack/Defense** különbségek nem olyan hangsúlyozottak, mint az első részben, a védő varázslatok inkább arra jók, hogy a fickónkról ezt szedje le az ellenfél ahelyett, hogy valami durva támadást dobna ránk.
- **View**-varázslatok (ezek nem érnek valami sokat)

Néhány speciális vagy fontosabb varázslat:
- **Armageddon**: A legdurvább támadó varázslat, 50 HP-t sebez minden **Spell Power** pontért, ráadásul az egész csatatérre hat. Ha csak sárkányaink vannak (akik teljesen rezisztensek mindenféle mágiára), akkor magas **Spell Power**rel ez a varázslat igen effektív. Sajnos ez a kombináció kissé egyhangúvá teheti a játékot, viszont teljesen reménytelen helyzetekben kínál némi alternatívát.
- **Meteor Shower**: A hatszögekre osztott csatatéren egy hatszögre és minden szomszédjára hat, 25 HP/**Spell Power Point**.
- **Lightning Bolt**: Egy csapatot támad, 25 HP/**Spell Power Point**.
- **Earthquake**: Rombolja a várfalakat ostromkor.
- **Holy Word, Holy Shout**: Élőhalott-ellenes varázslatok. Ha nekromanta ellen megyünk, vagy valahol szellemekre bukkanunk, akkor igen jó szolgálatot tehetnek.
- **Dimension Door**: A látható képernyőn akárhová teleportálhatunk (ahol a hős meg tud állni, azaz pl. erdő tetejére nem), mindenféle közbeeső akadályoktól (pl. víz) függetlenül.
- **Teleport**: Harcban egy sereget tetszőleges pozícióra tehetünk. Lassú seregeknél hasznos. Az első részben volt, itt még nem láttuk, de valószínűleg azért lehet találni.
- **Paralyze**: A célpont megbénul, és egy darabig nem tud lépni (hacsak varázslattal le nem veszik a bénítást). Amikor megütik, a **Paralyze** elmúlik, de abban a körben sem lépni, sem visszaütni nem fog. Jó!
- **Berzerker**: Az áldozat megkergül, és ha nem szedik le róla, akkor valamelyik mellette álló sereget fogja ütni. E cikk szerzőjének kedvenc varázslata, akinek még nem tette tönkre a fél seregét egy jól célzott **Berzerker**, az nemigen tudja igazán értékelni.

Most pedig lássuk az egyes hősöket, a hozzájuk tartozó fajtákkal együtt (ha az adott fajtának van valami speciális tulajdonsága, arra kitérünk). A hősök fő tulajdonsága fog pályafutásuk során legjobban fejlődni. Megjegyeznénk, hogy az első résztől eltérően némely fajtákat fejleszteni is lehet. Ha fejlesztünk valahol, akkor ott a

régi fajta már nem fog rendelkezésre állni. A feljavított fajtákról többnyire elmondható, hogy sebességük 2-vel nő (max. very fast), de azért van kivétel. Az egyes típusokat nem írjuk le részletesen, csak némi rövid véleményt mondunk róluk – az adatlap bármikor elérhető a játékból.

Knight (Lovag):
- Fő tulajdonsága: **Defense**
- Kezdő **Skill**ek: **Basic Leadership, Basic Ballistics**

Város
- **Fortifications** (a várfalak megerősítése): Nehezebb lesz lerombolni a falakat.

Fajták
- *Peasant* (paraszt): Ő az egységelem, mindenből a leggyengébb. 100 db alatt szóba se álljunk velük.
- *Archer* (íjász): Lassú, gyenge, de lőni tud.
- *Ranger* (vándor): Az íjász egy fokkal jobb kiadásban. Kétszer lő egy körben, és közepes sebességű, de még így is gyengébb, mint egy hagyományos elf.
- *Pikeman* (dárdás katona): Mint az első részben. Jó **Defense**, de azon kívül bakfitty.
- *Veteran Pikeman* (veterán dárdás): Kicsit erősebb, és szimplán fast **(nézd már, mire akarja ezt a szót lecserélni a spellchecker...)** sebességű. Ő sem egy főnyeremény.
- *Swordsman* (kardos katona): Az első részhez hasonlóan közepes.
- *Master Swordsman* (kardvívó bajnok): Némileg jobb az öccsénél, egész használható.
- *Cavalry* (lovasság): Ez egy jó fajta, itt very fast a sebessége, sajnos a HP-je továbbra is kevés.
- *Champion* (bajnok): *Cavalry* Level 2. Szimpatikus típus, főleg azért, mert ultra fast a sebessége, és ilyesmit csak a főnix mondhat el magáról rajta kívül. Erősebb is a hagyományos lovasságnál, jól használható, főleg nagy számban.
- *Paladin* (lovag): Egész jó, előnye, hogy olcsó (600 arany), de az 50 HP-je nem túl sok. Egy körben kétszer üt, de másodszor csak az ellenfél ellencsapása után.
- *Crusader* (keresztes lovag): 65 HP, fast helyett very fast sebesség – jobb, mint a Paladin, de nem az igazi. Ráadásul 1000 arany az ára. Egy kicsit több extrát is kaphatott volna, mert így nemigen van versenyben az egyéb hősök legjobb fajtáival.



Barbarian (Barbár):
- Fő tulajdonsága: **Attack**
- Kezdő **Skill**: **Advanced Pathfinding**

Város
- **Coliseum** (amfiteátrum): Kettővel növeli a védő csapatok morálját.

Fajták
- *Goblin* (goblin): Gyenge...
- *Orc* (ork): Igen lassú, viszont lő.
- *Orc Chief* (ork főnök): Sajnos ő is lassú, és csak egyszer lő.
- *Wolf* (farkas): Gyors, és egy körben a *Paladin*hoz hasonló módon kétszer is támad. Addig jó, amíg meg nem ütik...



- *Ogre* (ogre – az "ogár" fordítást talán hanyagoljuk): Nagyon lassú, de erős.
- *Ogre Lord* (ogre lord): Közepes sebességű, és elég masszív fajta. Jól alkalmazható.
- *Troll* (troll): Az első részben is megismert kődobáló. A kör végén begyógyulnak sebei.
- *War Troll* (harci troll): Ő csak annyival több, hogy fast. Lövöldözős sereg lévén, ez nem olyan kis dolog!
- *Cyclops* (küklopsz): Mint az első részben, csak most fast. Van esélye rá, hogy lebénítsa az ellenfelét (**Paralyze**). Két mezőt is támadhat, ha többen állnak irányba. Sajnos upgradeelni nem lehet, így nem túl jelentős. Nem drága, de kell hozzá egy kristály.



Sorceress (Boszorkány):
- Fő tulajdonsága: **Knowledge**
- Kezdő **Skill**ek: **Advanced Navigation, Basic Wisdom**

Város
- **Rainbow** (szivárvány): Növeli a védők szerencséjét kettővel

Fajták:
- *Sprite* (erdei szellem): Repül, az ellenfelek pedig nem ütnek vissza neki.
- *Dwarf* (törpe): Lassú, de elég izmos. Van valamennyi varázslat-rezisztenciája.
- *Battle Dwarf* (harci törpe): A törpe fejlettebb változata, használható.
- *Elf* (elf, esetleg tünde): Lő, egy körben kétszer is.
- *Grand Elf* (főelf): Mint a kistestvére, csak éppen sokkal gyorsabb. Igen kellemetlen ellenfél, különösen a lovag és a barbár seregeinek.
- *Druid* (druida): Ő is lövöldöz, és alapkiépítésben is gyors.
- *Greater Druid* (fődruida): Természetesen a druida fejlesztett verziója. Igen gyors, igen kellemetlen.
- *Unicorn* (egyszarvú): Kissé begyorsult az első részhez képest. Itt is megvan az esélye, hogy megvakítja az ellenfelet.
- *Phoenix* (főnix): Szegény madárka értékét erősen csökkenti, hogy nem javítható. Alapból ő a másik ultra fast sereg, és jó erős is (különösen a 20-40-es támadás), de a 100 HP igen kevés tud lenni... A küklopszhoz hasonlóan ő is támadhat 2 mezőt. Gyártásához 1 higany szükségeltetik.

Necromacer (Nekromanta):
- Fő tulajdonsága: Valószínűleg **Knowledge** és **Spell Power**
- Kezdő **Skill**ek: **Basic Wisdom, Basic Necromancy**

Város
- **Storm** (vihar): A védő hős (kapitány) **Spell Power**jét növeli a várvívás idejére 2 ponttal.

Fajták
- *Skeleton* (csontváz): Utolsó fajtának nem is olyan rossz, de amúgy mint halottnak a szenteltvíz... A **Necromancy Skill** ilyeneket csinál az elesett ellenség egy részéből, ezres nagyságrendben egész kellemesek...
- *Zombie* (zombi): Mint tudjuk, a zombik feltámasztott halottak, meglehetősen rossz kondiban, agy nélkül. Ennek megfelelően jár hozzájuk egy csomó légy is. Nagyon lassúak, és nem is túl izmosak.
- *Mutant Zombie* (mutáns zombi): Az előző upgrade-elve. Kicsit erősebb, és gyorsabb, annyira már nem rossz.
- *Mummy* (múmia): Minden téren elég közepes. Van esélye, hogy ütése megátkozza az ellenfelet.
- *Royal Mummy* (királyi (?) múmia): Kicsit erősebb, és fast sebességű. Használható.
- *Vampire* (vámpír): Közepes sebességű, nem túl sok HP-vel, viszont repülni is tud. 500 aranyért nem sokat nyújt.
- *Vampire Lord* (vámpírlord): Sebessége fast, és a HP-je is elfogadható. Mint az egy vámpírtól elvárható (lenne), elszívja az ellenfél HP-jét (de halott vámpírt így nem lehet feléleszteni, ellentétben a ***King's Bounty***-val). 650 aranyért nem olyan rossz vétel.
- *Lich* (lics): Elég jó tulajdonságai vannak (főleg a 12-es **Defense**), gyors, csak a 25 HP igen kevés. Lőni is tud, ráadásul nem csak a célterületre, hanem a szomszédos mezőkre is hat a "bomba". Elég nagy hiba ennek tükrében, hogy üres mezőre nem lehet dobni.
- *Power Lich* (hatalmas lics): Very fast, **Defense** 13, a HP sajnos csak 35. Jó fajta, csak igen drága (900 arany).
- *Bone Dragon* (csontvázsárkány): Az egyéb sárkányoktól eltérően rá hatnak a varázslatok. Izmos fajta, különösen a 150 HP és a 25-45 támadás. Ehhez képest csak 1500 arany az ára, és nem kell hozzá nyersanyag.

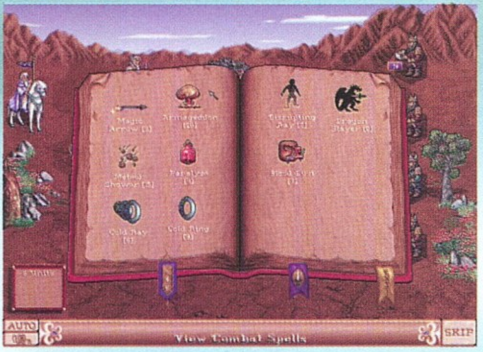
Wizard (Varázsló):
- Fő tulajdonsága: **Spell Power** és **Knowledge**
- Kezdő **Skill**: **Advanced Wisdom**

Város
- **Library** (könyvtár): A város varázstornyának minden szintjéhez hozzáad egy varázslatot.

Fajták
- *Halfling* (félszerzet): Gyenge kis tökmag, viszont lőni tud.
- *Boar* (vaddisznó): Ő jó gyors, kezdetben használható. Kár, hogy nem lehet upgrade-elni, lennének tippjeink, mit kéne belőle gyártani. A hangjai szenzációsak, amikor 10 lovag összeverekedett vagy 60 vaddisznóval, szabályosan disznóvágáson éreztük magunkat...
- *Iron Golem* (vasgólem): Lassú, de igen jó **Defense** jellemzi.
- *Steel Golem* (acélgólem): Vasgólem +1, határozottan használható, de csak 10-20 fölött.
- *Roc* (rok): Fantasy madarunk egész izmos, és persze repül.
- *Mage* (mágus): Lőni tud, de nem valami erős. Muszáj fejleszteni.
- *Archmage* (ősmágus): Az előző upgrade-elt verziója. Gyors, és viszonylag erős. Lövése esetleg egy *Dispel Magic* mellékhatással jár (nem biztos, lehet, hogy csak a pozitív varázslatokat szedi le az áldozatról).
- *Giant* (óriás): Bár elég erős, nem igazán jelentős közepes sebessége, de főleg fejleszthetősége miatt. Készítéséhez egy drágakő is szükséges.
- Titan (titán, esetleg félisten): A sárkányok egyetlen alternatívája. **Attack** és **Defense** 15-15, HP 300, villámokkal dobálózik, és jó gyors is. Támadása azonban csak 20-30, így még esetleg a vörös sárkány is jó eséllyel indul ellene, a fekete pedig elsöpri (ha hozzáfér). Kifejlesztése iszonyú mennyiségű nyersanyagot emészt fel, ráadásul ő a

legdrágább fajta, 5000 arany és két drágakő az ára.

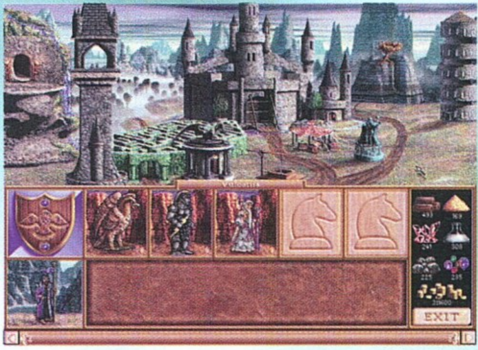
Warlock (Boszorkánymester):
- Fő tulajdonsága: **Spell Power**
- Kezdő **Skill**ek: **Advanced Scouting, Basic Wisdom**



Város
- **Dungeon** (labirintus): A város jövedelmét növeli napi 500 arannyal. Kicsit bunkóság, mert a rendkívül erős *Warlock* egyik korlátja a pénz – szerencsére 10 kőbe is kerül, így ha megépítjük, esetleg azzal lesznek gondok.

Fajták
- *Centaur* (kentaur): Gyenge, de lőni tud.
- *Gargoyle* (kőszobor): Repül, és második fajtaként viszonylag erős.
- *Griffin* (griff): Szintén repül, egész tűrhető. Minden támadásra visszaüt, de azoknak nem, akiknek a többiek egyáltalán nem támadnak vissza (pl. *Sprite*).
- *Minotaur* (minotaurusz): Ő már az első részben is szimpatikus izmos fajta volt, ez itt sincs másképp.
- *Minotaur King* (minotaurusz-király): A minotaurusz fejlesztett verziója, mivel sebessége very fast, ellenfélként szörnyen kellemetlen.
- *Hydra* (hidra): Lassú, de borzasztó szívós. Minden mellette álló ellenfelet megüt, és ha támad, nem ütnek neki vissza (azok sem, akik életben maradtak).
- *Green Dragon* (zöld sárkány): Az első rész sárkányának megfelelője. Itt a 4. legjobb fajta, és az első háromban két verziója szerepel... Egy kén kell vásárlásához.
- *Red Dragon* (vörös sárkány): A zöld hüllő eggyel nagyobb kiadásban. Alig drágább, gyorsabb, 1-gyel nőtt az Attack és a Defense, valamint 50 HP-vel több. Ő is csak egy kénbe kerül (meg persze 3500 aranyba).
- *Black Dragon* (fekete sárkány): A főgonosz. Pont annyival javult a vöröshöz képest, mint amennyivel az jobb a zöldnél. Egyértelműen a legjobb sereg, bár 4000 pénzbe és két kénbe kerül. Mindhárom sárkányra igaz, hogy semmiféle varázslat nem hat rájuk, és tudnak két pozíciót támadni.

Az eddigiekben "város" címszó alatt az egyes városok specialitásairól volt szó, nézzük a standard felszerelést:
- 6 lakóhely, itt lehet különféle fajtákat venni
- **Mage Guild** (varázstorony): Itt tudnak a hősök varázslatokat tanulni. 5 szintje van, és ha mindet ki akarjuk fejleszteni, az a nyersanyagok többségéből 28-at emészt fel.
- **Tavern** (kocsma): Növeli a védők morálját, valamint érdekes pletykákkal szolgálhat.
- **Thieves Guild** (tolvajok céhe): Információkat adnak az ellenséges várakban álomásozó seregekről. Minél több ilyenünk van, annál pontosabb az info. Kevésbé fontos feladata, hogy bizonyos összehasonlításokat végez a játékosok között (teljes haderő, nyersanyagmennyiség, meg ilyenek).
- **Shipyard** (kikötő): Itt készülnek a hajók, természetesen csak vízparton építhető.
- **Statue** (szobor): Növeli a város jövedelmét napi 250 arannyal. Fontos!
- **Marketplace** (piac): Cserebérélhetünk nyersanyagokat. Felháborító árak vannak, ezeket minél több piac építésével nyomhatjuk lejjebb. Igen-igen hasznos találmány.
- **Well** (kút): A lakóhelyek heti szaporulatát emeli kettővel. El ne felejtsük, mert ezzel könnyű elveszteni a játékot!
- Speciális lakóhely, ez további nyolcat termel a leggyengébb fajtából.
- **Left Turret** (bal torony): Növeli a Garrison támadását várostromkor.
- **Right Turret** (jobb torony): Mint az előző.
- **Moat** (várárok): Aki ide belép, csak a következő körben mehet ki, és sebezhetőbb, amíg benne áll.
- **Captains Quarters** (kapitány): Ha nincs hős, ő irányítja a vár védelmét. Tud varázsolni is.



Ha valami barátságtalan társasággal akadunk össze, akkor óhatatlanul pofozkodásra kerül sor. Itt lesz óriási szerepe a sebességeknek. Vannak ugye a következő kategóriák: very slow, slow, average, fast, very fast, ultra fast, blazing, instant (ez utóbbi kettő már csak a **Haste** varázslat segítségével érhető el). Először a leggyorsabb seregek lépnek felváltva, felállás szerinti sorrendben – ha pl. mindkét félnek very fast a leggyorsabb, akkor a támadó kezd. Ha a legjobb kategória végzett, akkor jön az eggyel alacsonyabb, először a másik fél (azaz ha az utolsó very fast támadó volt, akkor a védő első fastja következik). A támadási sorrenden könnyen megfordulhat egy csata!
Ha egy sereg (nem lőve) támad, akkor a megtámadott MARADÉKA visszaüt – ez kicsit irreális. Egy sereg egy körben csak egyszer csap vissza. A sereget a játék az össz. HP szerint kezeli (pl. ha 3 Bone Dragon kap 170 pont találatot, akkor egy meghal, és a "felsőnek" marad 130). A felső individuum elveszett HP-jét csata után visszakapja, közben lehet gyógyítgatni is. A **Skip** gombbal passzol az adott egység, sajnos **Wait** (á lá **King's Bounty**) nincs.

Az **Auto Combat** akkor jó, ha gyenge az ellenfél, és unjuk. Van még egy opciós menünk itt (bal alsó sarok):
- **Speed**: A játék sebessége. Fast a javallott, Very Fast esetén nem lehet elolvasni a feliratokat.
- **Monster Info**: Adatlap, állítsuk Fullra.
- **Auto Combat Spell Casting**: A játék kíváncsi, hogy automatikus harc esetén használjon-e varázslatokat. Ne használjon...
- **Grid**: Megmutatja a játéktér gyakorlati felépítését.
- **Shadow Movement**: Jelöli, hogy az adott egység hová tud lépni.
- **Shadow Cursor**: Mutatja a pointer által mutatott pozíciót.

A főjáték kezelését nem írjuk le, az teljesen magától értetődő.
Egy dologról nem volt még szó: az egyes tereptárgyakról. A kastélyokat és az ellenséges seregeket nem igazán nehéz felismerni, azonban rengeteg kis épület és tárgy található. A következők történhetnek:
- Találunk egy ládát. Ez vagy egy adag pénzt tartalmaz, ami experience-re váltható, vagy egy varázstárgyat.
- Találunk egy varázstárgyat. Itt több verzió is van:
  - Megkapjuk egy szó nélkül
  - Némi pénzmagot és nyersanyagot kérnek érte
  - Ártalmatlanná kell tennünk 50 *Rogue*-ot, akik ragaszkodnának tulajdonukhoz
  - Egy szörny őrzi a tárgyat, meg kell verni
  - Valaki kevésbé rusnya őrzi a tárgyat. Őt sajnos nem lehet megruházni, akkor adja át, ha megfelelünk elvárásainak (valamelyik **Skill**re kíváncsi).
  - Bekukkantunk egy épületbe, ahol gyengébb seregeket kapunk ingyen.
- Olyan helyre megyünk, ahol valamely tulajdonságunk növelésére nyílik kilátás. Legkellemesebb **Xanadu**, ahol egy erős hősünk minden fő tulajdonsága nő eggyel.
- Egy pusztai lakhelyre bukkanunk. Itt a következő fajták vannak:
  - *Rogue* (rabló): Nagyon gyenge, viszont nem ütnek vissza neki.
  - *Nomad* (nomád): Nagyon gyors, közepesen erős.
  - *Medusa* (medúza): Elég erőteljes, leszámítva a 20 HP-t. Támadása esetleg kővé változtatja az ellenfelet, eme hatás a **Paralyze**-hoz hasonlatos.
  - *Genie* (dzsinn): Kellemes darab, a legjobb kategóriájú seregekkel felveszi a versenyt (kivéve az 50 HP-t). Jó a támadása (20-30), azonban legfontosabb tulajdonságai, hog repül, és esetleg támadáskor lefelezi az ellenséges csapatot. Ronda állat, ha ellenünk van több csapatban, akkor leginkább az **Armageddon** való ellene.
- Van még egy fajta, a *Ghost*, ő nem lehet csapatunk tagja. Közepesen erősek, repülnek, és specialitásuk, hogy a lecsapott ellenfelek csatlakoznak hozzájuk. Nagyon rondák lehetnek, vigyázzunk velük!



A felsorolások mind a teljesség igénye nélkül készültek, hiszen az összes apróság felsorolása rengeteg helyet vinne el. Lehet, hogy a 4 (ill. 5) felsorolt mezei fajta nem az összes, mi mást nem találtunk.

Itt be is rekesztjük a leírást, stratégiai tippeket nem akarunk adni, mert mindenki vérmérséklete szerint játszhat a megfelelő karakterekkel (a lovag pl. elég defenzív, a barbár inkább támadó, stb.). A fajták ismertetéséből már kiderült, hogy a *Warlock* jóval erősebb, mint a többiek, kezdőknek ő ajánlott.

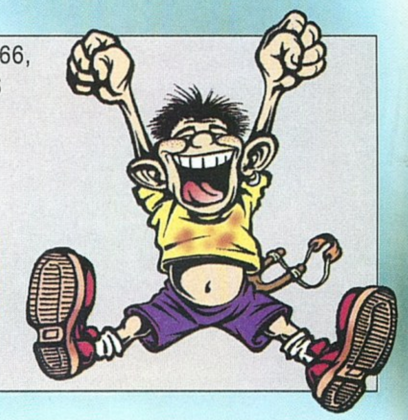
Az értékelésnél nincs túl nehéz dolgunk. A játék sokkal jobban néz ki, mint a mostanában 10 pontot kapott gamék, így a grafika egyértelműen maximális pontot érdemel. A hangokra semmi panasz nem lehet, ugyanígy a design is remek – bármire könnyű rájönni, hiszen a jobb gomb szinte mindenhol magyarázatokkal szolgál. Kihívás terén esetleg nem a maximumot kapjuk, bár azért egy nehéz **Custom** pálya *Impossible* fokozatban...
Nem szeretünk 10-eseket szórni, de most muszáj.

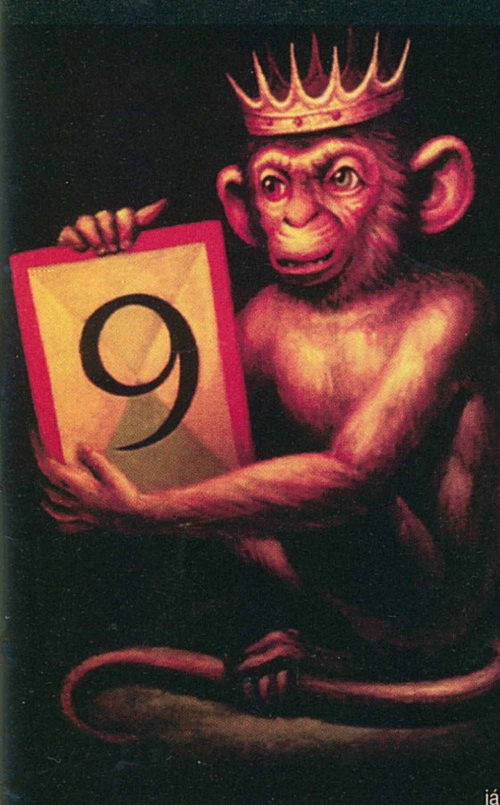
Bryan

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS

Kiadó: New World Company
Tesztpéldány: New World

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:





Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy játék, amelyet úgy hívtak, hogy ***7th Guest***. Híres darab volt az istenadta, hisz' ő volt az első olyan game, amely CD-ROM-on látott napvilágot, s mindjárt kettőn. Az újdonság szokás szerint divatot teremtett a softwareek piacán, és hamarosan sorra jelentek meg a hasonló, később magasabb színvonalú utódok.

Bármilyen csinos is volt azonban a ***7th Guest***, volt egy nagy baja: igencsak korlátozta a mozgási szabadságot. Az első olyan játék, amely igazán túllépte ezt a korlátozást, az ***Under a Killing Moon*** volt, amelyben lényegében teljesen 3D-ben mozoghattunk – volt is 4 CD...

A ***Tribeca Interactive*** azonban fittyet hányt a fejlődésre, és egy CD-n megjelentetett egy, a ***7th Guest***re igencsak emlékeztető játékot...

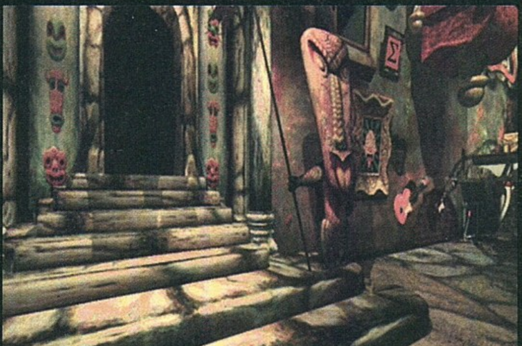
A CD prezentálására egy szó panasz sem lehet. A dobozon lévő grafika szép és hangulatos, tartalma (persze a CD-t leszámítva) pedig tényleg olyan, mintha egy néhai nagybácsi végrendelete lenne – a játékban ugyanis megboldogult nagybátyánk örökében, a **Last Resort** nevet viselő házban fogunk bolyongani.

Egyeseket talán elrémíthet a bolyongástól a játék hardware- és software-igénye: Windows-t és 16 MByte memóriát követel a drága. A Win 3.1-et rögtön felejtsük is el, ugyanis nálunk Win 95 alatt is szépen fagyogatott, 3.1 alatt pedig az ilyesmi az álmoskönyv szerint rendszer-összeomláshoz vezet.

Apropó Win 95... Nagy divat mostanában szidni a Windows 95 alá írt játékokat, de szerintünk a szidalmazók nagy része nem igazán tudná megindokolni, mi is a probléma. Az egyetlen megalapozott felvetés a nagyobb memóriaigény, de 16 MByte-tal a játékok nagy része bőven megelégszik, ez pedig a jelenlegi (november közepe) memóriaárak mellett nem egy megengedhetetlen érvágás. Cserébe elég egyszer bekonfigurálni hangkártyánkat (ez főleg akkor jó, ha az illető eszköz egy GUS), a videokártyánkat, bármikor átválthatunk egy másik alkalmazásra (RPG-nél ez igen jól tud jönni), és ha a játék esetleg kileheli lelkét, akkor nem (mindig) kell újrabootolni. Az pedig egyszerűen marhaság, hogy a Win 95 megeszi a CPU-időt, ugyanis pl. a ***Quake*** egy fullscreen DOS-promptban lényegében ugyanúgy futott, mint DOS-alatt.



Elnézést a kitérőért... A fentiek nem azt kívánják mondani, hogy mi szeretjük a Win 95-öt (ez egészen másképp van), azonban az unszimpátiának nem kell feltétlenül irreális sárdobálásban megnyilvánulni – a Win 95 játékplatformnak egészen jó, különösen DirectX-szel.



Induljon akkor a móka. A játék mellé egy QuickTime 2.1 is felkerül (ha még nincs), ami nem meglepő, tekintve, hogy egy interaktív movie-ról van szó. A kifagyásokat nekünk főleg ez okozta, Isten tudja, mi okból...

Amikor először indítjuk a gamét, azonnal egy képeslaphoz lesz szerencsénk (később a **File IO** sátor fog köszönteni minket, ahol *Isadora* igyekszik segítségünkre lenne – az ő hangját *Cher* adta). Ezen clickelgessünk egy kicsit, hamarosan ráközelítünk a lapon látható ház kapujára. Kopogjunk be...

Itt meg is állhatunk egy percre, pár szóban elmondanánk az irányítást:

Bal clickre mozgunk a pointer által mutatott irányba, ha a pointer nyíl alakú. Amikor valami egyéb formát vesz fel, akkor értelemszerűen a megfelelő ige kerül végrehajtásra. A kéznél pl. csak megfogja a tárgyat – így a fent említett kopogáshoz némi egér-mozgatásra is szükség lesz.

Ezen kívül még a '**Ctrl**'+'**M**' billentyűkombinációt érdemes ismerni, ez a **File IO** sátorba kalauzolja a játékost.

Sikeres kopogtatás esetén megjelenik *Salty*, a komornyik, és kedvesen érdeklődik, hogy mégis mi a fenét keresünk itt. Válaszként az ajtó melletti kapcsolótáblán üssük be a nagybácsi végrendeletében talált, meglehetősen terjedelmes kódot. Akinek ez elsőre sikerül hiba nélkül, az jelentkezzen, értékes jutalmakat sorsolunk ki közötte...

Kerüljünk beljebb.

A lejáratot egy rács zárja el, emögött megjelenik két barátságos figura, akik egész végig kellemetlenkedni fognak. Nem kell aggódni, csak azt akadályozzák meg, hogy a játék végképp unalmassá váljon.

A rácsot a bal oldali karral lehet kinyitni. Előkerül a nagybácsi monoklija, ezzel állítólag betekintést nyerhetünk az emberi képzelet dimenzióiba. Még mielőtt tekintenénk, hősünk elindul lefelé, majd egyre gyorsuló iramban tart a lépcső alja felé. Közben előkerül a két fenti rosszcsont is, és magukkal viszik a monoklit (“**We arrre compelled to rrremove that frrom your grrrasp**” – kissé érdekesen ejtik a szavakat, érdemes meghallgatni).

Stabil oldalfekvésben térünk magunkhoz. Orrunk előtt ott köröz *Salty*, aki örül, hogy egyben vagyunk. Tápászkodjunk fel, és ezzel végre tényleg kezdetét veszi kalandunk.

A megoldás ismertetését ezzel abba is hagyjuk, egyrészt, mert egy ilyen interaktív movie nem szokott senkinek agysérvet okozni, másrészt, mert a hátralévő helyen szeretnénk pár szót szólni a kivitelezésről.

Nem ok nélkül emlegettük a ***7th Guest***et a bevezetőben: hasonlóképpen limitált itt is a mozgásunk. Ilymódon a játék nehézsége rögtön alaposan lecsökkent. Tovább csökkenti a megoldás bonyolultságát az a tény, hogy egyszerre csak egy tárgy lehet a kezünkben, és az egész játékban nincs igazán sok hordozható objektum.

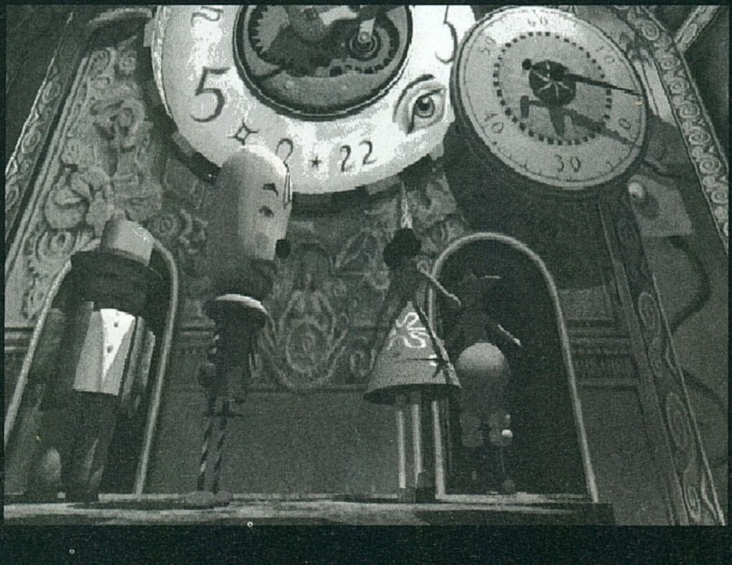
Ha viszont valaki nem elsősorban játszani, hanem inkább mozizni vágyik, az szinte a maximumot kapja. A grafika egyszerűen gyönyörű, a stílus terén felfedezhetőek rokon vonások a ***7th Guest***tel. Sikerült a terméket egy kicsit nyomasztóvá tenni a színhasználattal, ez rendkívül jó hangulatteremtő megoldás. Ehhez jönnek a hangok, amik szintén remekbeszabottak. A háttérzajokat nevezhetnénk sejtelmesnek, az egyes események hatására bekövetkező neszek pedig sokszor igen humorosak (piszkáljuk meg pl. induláskor a balra lévő két őrt). Egy szó, mint száz, a kivitelezés igazán nagyszerű. Úgy érezzük, a játékmenetet leszámítva a ***Last Resort*** minden téren maximálisan megfelel az elvárásoknak. A rendkívül jó design és hangulat ki is emeli az interaktív áradatból, ezt a programot mindenképpen érdemes megnézni és meghallgatni – még ha játszani nem is igen van mit rajta...

Végezetül egy érdekesség: már említettük, hogy *Isadora* hangját *Cher* kölcsönzi. További ismert arcok is megszólalnak: *James Belushi*, *Steven Tyler*, *Joe Perry* és *Christopher Reeve*. Ami azonban számunkra a legnagyobb meglepetés volt:

Executive Producers:
Robert De Niro
Jane Rosenthal

Hát a jó *Robert De Niro* mit csinál itt?

Bryan



Minimum hardver: 486 DX2-66, 16MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS, Win '95

Kiadó: Tribeca Interactive
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Broken Sword

Hm, hm, ismét egy kaland. Ezúttal a **Virgin** gondozásában, **Broken Sword** néven látott napvilágot a stuff. Lássuk, mit hoz nekünk a program, ha elszánjuk magunkat reá. Sajnos az öröm ezúttal sem lesz teljes, mivel kaptunk 2 egész napot a tesztelésre, tehát azon ne csodálkozzon senki, hogy miért nem teljes a leírás (két oldalba különben sem férne bele). Mindenféle storyline előtt vizsgáljuk meg a keretet. A grafika lenyűgöző, na ilyeneket ne mondjunk inkább, szóval nagyon szép; a hangeffektek, a zene tökéletesen illeszkedik a játékhoz, a karakterekhez a szinkron jól el lett találva. A kezelés rendkívül egyszerű, valamint intelligens. Ennyi ömlengésből kiderül, hogy **Virgin**ék tudják, mit csinálnak. Lássuk most akkor a törpénetet : *George Stobbart*, az amerikai turista éppen aktuális ez évi európai körútját végzi. Hol is kezdhetne máshol, ha nem Franciaországban. Ó, Párizs, a romantika városa... *Stobbart* keres magának egy romantikus kávézót, rendel a romantikus pincérnőtől valamit, talán kávét. Egy szokásos aktatáska is megjelenik gazdájával együtt, behajtanak a romantikus kávézóba. Feltűnik a színen egy idióta bohóc, harmonikával a kezében, majd besompolyog a romantikus kávézóba. Amikor nem figyel oda senki, egy higanymozdulattal kicseréli a táskát a harmonikára, majd elrohamozik a helyszínről. Jól is teszi, mivel a kávézó 3-4 másodpercen belül romantikusan felrobban. Hősünk történetesen túléli a robbanást, hiszen őt kint megvédte a napernyő a detonációtól. Ezek után meg is kapjuk a kezelést.



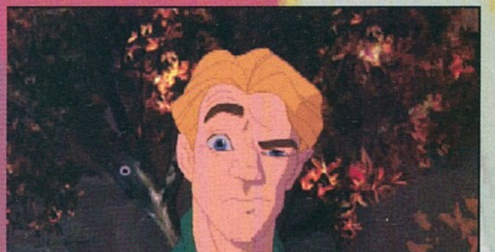
Kapjuk fel az újságot a lámpánál, ha megnézzük, hihetetlen info birtokosai leszünk : *Salah El Dinn*, 1345. Aha. Menjünk be a ro... a kávézóba. Hm, jó buli volt. Na de inkább vizsgáljuk meg a pincérnőt, hogy egyben van-e. Érdekes, az aktatáskás belepusztult, míg ő túlélte. No mindegy. Először azt sem tudja, hol van, másodszor meg inni kér. Döntse le mindenki, leitatja, vagy sem, mindegy. Beszélgessünk vele, úgysem mond semmi értelmeset. Ezután menjünk ki, majd a munkás felé. Itt egy túlbuzgó rendőr le akar minket lőni/tartóztatni (ismerjük a fajtáját). Szerencsére a felügyelő közbelép, és megakadályozza a buzgómócsingot ténykedésében. *Rosso* kapitány kihallgat minket a helyszínen, majd odaadja a névjegyét. Utána kézbe veszi a nő kihallgatását. Ez pszionista képességeivel elég könnyen megy. Végül elküldenek. Amint kilépünk, megpillanthatjuk Franciaország gyümölcseinek egyikét, *Nicole Collard*ot, a riporternőt. Kapjuk el, mielőtt elmenne. Mármint szólítsuk meg. Kideríthetjük, hogy ez a robbantás nem más, mint a gyilkosságsorozat egy újabb láncszeme. Ebből akar cikket írni; ajánljuk fel segítségünket neki, mire megadja a telefonszámát. Hohó, haladunk!



Menjünk oda a munkáshoz, és beszéljünk vele. A gyilkossággal kapcsolatban úgysem tudunk belőle semmit kihúzni, mivel neki a melóra kell figyelni, nem pedig másra. Mutassuk meg neki az újságunkat, kiderül, hogy *Salah El Dinn* nem más, mint egy versenyló, méghozzá a legjobb fajtából. A pali el is megy benyomni a fizut a lovira, mi meg eközben megszerezhetjük az eszközt a sátorból. Menjünk vissza, majd tovább, a sikátor felé. A kukákban úgysincs semmi, inkább használjuk új eszközünket a csatornafedőn. Másszunk le, miután kinyitottuk. Hopp, megtaláljuk a bohóc orrát. Menjünk csak tovább! Egy piszkos zsebkendőre is szert tehetünk, valamint a bohóc ruhájából leszakadt darabra is. Menjünk fel az itteni lépcsőn. Új helyszínhez érkeztünk, velünk szembe egy papa álldogál, és közli velünk csatornapatkány mivoltunkat. Mutassuk meg neki a *Rosso*-tól kapott névjegyet, egyből tiszteletteljesebb lesz velünk szemben. Kérdezzük ki. Ő látta a bohócot, erre menekült el, csak akkor már nem álruhában volt. Ha megmutatjuk neki kabátdarabkánkat, akkor ő megmondja, hogy elküldte a kabátot megcsináltatni, miután megtalálta. Egy telefonszámot sikerül leszűrni a dologból.

Menjünk ki, ez itt már ismerős hely. Használjuk a telefont az árok mellett. Igen, az ott egy telefon. Hívjuk fel a nőt, és számoljunk be neki, mit tudunk. Megadja a címét, hogy menjünk fel hozzá. Hurrá, nyomás most egy kicsit jobbra. Bejön a térkép. Jelöljük meg a *Rue Jari*-t, mire *Stobbart* odanyomul. Festői környezet, az utcán egy virágárus mama van. Kérésünkre jósol nekünk, aminek nem sok értelme van, de ami fontosabb, elárulja, hogyan kell kinyitni a kaput. Elmond egy-két dolgot *Nico*-ról, amit magunk is kikövetkeztethettünk már. Menjünk fel a nőhöz, és beszéljünk vele. Közli, hogy csak szerencsénk volt. Piha! Mutassuk meg neki a szövetet, erre elővesz egy fényképet, amit ő csinált, azon egy fickón ugyanolyan kabát van. Hívjuk fel a megtudott telefonszámot, ami mellesleg egy férfi szabóé, *Todryké*, és kérdezősködjünk a kliense felől. Azt mondja, hogy addig nem árul el semmit, amíg nem mondunk egy nevet. Rendes. Vizsgáljuk meg a bohócorrot, és észreveszünk benne egy feliratot. *Nico* felismeri a jelmezboltot, ahonnan való a cucc. Menjünk oda. A jelmezbolt főnökével megvitathatjuk a fényképen lévő fickó kilétét. Fel is ismeri, hiszen már vásárolt nála, *Kahn* a neve az ürgének. Köszönjük szépen, búcsúzóul még megszívat minket a sokkoló kézfogás trükkel, majd végül odaadja a trükk kelléket.

Vissza *Nicole*-hoz, majd kapjuk kézbe a telefont, és csörögjünk oda *Todry*knak. Közöljük vele, tudjuk az illető nevét, erre végre hajlandó elárulni, hogy mit tud. Megtudjuk, hogy emberünk egy bizonyos **Ubu** hotelben szállásolta el magát. Ha megnézzük a térképen, már jelen van, úgyhogy akár oda is mehetünk. A hotel előtt két gengszter álldogál, de oda se figyeljünk, inkább menjünk be a hotelba. Egy papa újságot olvas, míg egy mama zongorázik. Szólítsuk meg a papát, Nobel-díjas a fickó, de ami fontosabb, ismeri *Kahn*t. Legalábbis csak annyira, hogy tudja, hogy ebben a szállodában lakik az emeleten. A mamával beszélve lényegesen jobb infok tulajdonosai lehetünk. Kiderül, hogy ő nem tudja, hogy egy gyilkossal állunk szemben, mivel megpróbált hatni rá bájaival. Sajnos nem jött be.



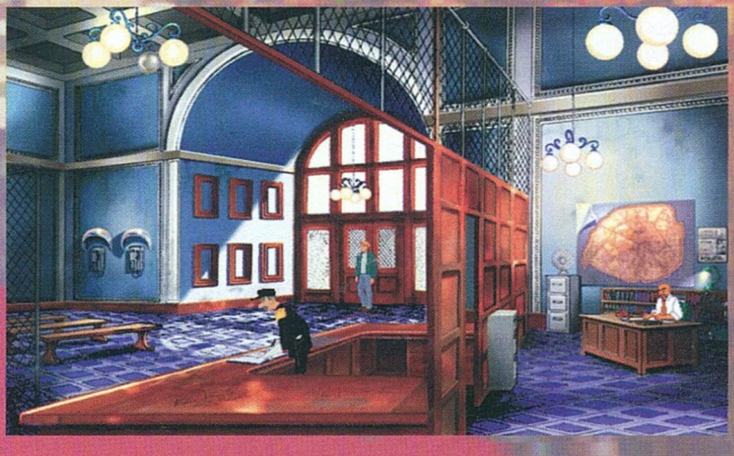
Számunkra nyilvánvaló, miért nem. Mondjuk meg neki, hogy kivel próbálkozott, erre elundorodik, és letesz álmairól.

No mindegy, nézzünk el a képernyő másik szélére, itt van a recepció. Próbáljuk meg lenyúlni a kulcsot a polcról, de a nyálas kis portás megakadályozza ez irányú kibontakozásunkat. Még azt sem engedi, hogy megnézzük a vendéglistát. Menjünk vissza segítséget kérni a mamától. Szerencsére rendes, és segít nekünk. Odajön velünk a portáshoz, és megparancsolja neki, hogy helyezze bizton-





ságba a nyakékét. A fickó lelép, mi meg végre le tudjuk nyúlni a kulcsot. Nyomás fel az emeletre. Ha jól emlékszünk *Todryk* szavaira, tudjuk, hogy a második ajtó *Kahné*. De az a probléma, hogy nem abba való a kulcs, hanem a legelső ajtóba. Sebaj, az is valami, nyissuk ki. Szép szoba, de nincs benne semmi értelmes.
Akkor most egy *Indiana Jones* effektus következik. Másszunk ki az ablakon, és a párkányon végigmenve betoppanhatunk a gyilkos szobájába. Természetesen megint semmit nem találunk az üres aktatáskán kívül. Aha! Akkor betette a portára a cuccot. Menjünk ki. A következő problémánk az lesz, hogy amint kilépnénk a szobából, kiszúrjuk, hogy *Kahn* közeledik. Vissza, bebújunk a szekrénybe. *Kahn* bejön, matat egy kicsit, lerakja a kabátját, majd kimegy. Hú, ez meleg volt!
Vizsgáljuk meg a kabátját, majd nyúljuk le belőle a stuffokat. Két kártyát lelünk. Most már kimehetünk. Lent a portán az újonnan szerzett zöld kártyával próbáljuk bizonyítani személyazonosságunkat, és elkérni a széfbe tett dolgot. A portás sajnos nem dől be, úgyhogy mehetünk megint a mamától segítséget kérni. Szerencsére megint hajlandó segíteni, odamegy, és jól le.... a portást, amiért itt agályoskodik. Valami nagy befolyása lehet a mamának, mert a fickó végül enged és, odaadja azt a tárgyat, nevezetesen egy összetekert pergament (scrollt), amiért megölték a kávéházban a manust. Ahh, végre megvan, amit akartunk, most már mehetünk is el. Csak sajnos újabb problémába ütközünk az utcafronton álló két gengszter személyében. Ugyanis amikor kilépünk, beszólnak, majd megmotoznak. Megtalálják a nálunk levő kéziratot, és elveszik. Minket beleraknak egy zsákba és bedobnak a folyóba. Kalandunk itt véget ér. Inkább töltsünk vissza.
Nézzük akkor, hogyan is oldjuk meg. Menjünk fel megint a szobába, majd másszunk ki a párkányra. Egy szép mozdulattal ejtsük le a mélybe a kéziratot, majd másszunk vissza. Most már nyugodtan kimehetünk, nem fognak nálunk semmit sem találni. Menjünk a hotel mögé, és kapjuk fel a stuffot. Most már nem ártana elhúzni innen a csíkot. Vissza tehát *Nico*-hoz, nála végre kibonthatjuk a papírt. Hm, érdekes, nagyon érdekes. Egy pergamen a középkorból, elég sok mindent ábrázol: egy bikát és egy fickót; egy szövőszékes nénit; egy harcost és egy táblát, rajta latin szöveggel, amit le tudunk fordítani, mivel *Stobbart* szerencsére járatos a latinban; közöttük pedig egy ékkövet, amit egy tartó tart. Beszéljük meg a látottakat *Nico*-val. Szerencsére a nőnek igen sok contactja van, így hát ismeri a múzeumban a professzort is.
Menjünk a múzeumba. Sajnos a prof épp nincsen háznál, de annyi baj legyen. Tereljük figyelmünk középpontjába a képernyő közepén levő vitrinben álldogáló tárgyat. Hopp, ez az a tárgy, ami a scrollon az ékkövet tartja! A tárgyat Írországból hozták ide, mivel ott találtak rá. Az őrrel beszélgethetünk, de nincs sok értelme. Inkább nézzünk be a rendőrségre, úgyis beszélni akartunk *Rosso*-val. Bent a yardon szóljunk az őrnek, hogy a főnökkel óhajtunk beszélni, mire szól a felügyelőnek, aki már jön is. Közli, hogy az ügyet lezárta, a kávézót meg bedeszkázta. De... Sebaj, folytatjuk egyedül a nyomozást.
Menjük menetrend szerint *Nico*-hoz, mutat nekünk egy cikket *Peagram* professzorról, aki most Írországban tartózkodik, megtalálta az ékkövet. Hohó, oda kéne menni. A térképen megjelent a repülőtér logoja, válasszuk ki, majd az Európa térképen mutassunk Írországra. Nyomás tehát oda, egy kis faluba, a neve **Lochmarne**.





Sajnos ennyi fért bele a két oldalba, de ne bánja senki. A játék rendkívül igényes véleményünk szerint. Van benne egy-két újítás, pl. a beszélgetések egy kicsit önállósítva lettek. Különböző mondatok helyett szimbólumokat kell kiválasztanunk, és emberünk ezután mindent megkérdez az adott dologról. Lényegesen leegyszerűsítették ezzel a dolgot. Ez szerintünk pozitívum, hisz mindenki unja a hosszú, terjedelmes beszélgetéseket. Különben is jól jött így ki a dolog, mert ha már valaki megvette a programot, akkor inkább próbáljon meg önállóan cselekedni, úgy lesz része nagyobb élvezetben, amikor megold egy feladatot. Tehát egy baráti jótanáccsal búcsúzunk, mindenki jól fontolja meg: Ne menj át az úton, amíg a kis ember zöldre nem vált!

Iwo



Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS

Kiadó: Virgin Interactive
Tesztpéldány: Mixim Kft.

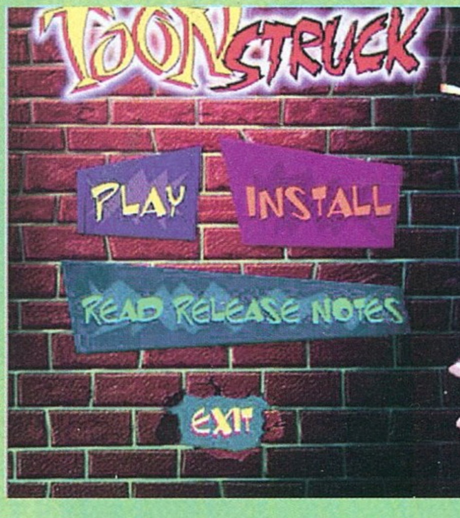
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Toonstruck

Szia nép! Rossz hírünk van: újra itt nyomul a H2-Óhhh Team... Miután megláttuk a közvélemény-kutatás eredményeit, úgy döntöttünk, feladjuk önkéntesen vállalt száműzetésünket (pedig olyan jól telt az idő itt a Galagonyában), és harsány "Ez kell a népnek!" kiáltások keretében visszatértünk a játékleírások színpadára. További rossz hír, hogy növekedett a taglétszámunk is, itt van például Stökiláda (nem kis része van az alábbiakban elterülő text elkövetésében), akinek mindössze 250 fénymásolt szerzőosztályozó szavazólapot kellett postára adnia, és máris Team-taggá avattuk... Hehe. Ez persze csak vicc volt.
Nahátakkor: H2-Óhhh indul (most még lapozhatsz...)!

Vegyszer bolt, hol nem volt, a nagy bithegyeken túl, ahol az integráljel farkú kismalac túr, élt egyszer egy virgines bácsi. Ez a virgines bácsi nagyon gazdag bácsi volt, mivel játékokat adott el kisgyerekeknek, és mostanában jól ment a bolt. Igen ám, de ez a bácsi ötlethiányban szenvedett, ezért egy szép napon magához hívatta legkisebb fiát, s mondta neki: "No, fiam, menj el a ***Lucasarts*** háza tájára, osztán nézd meg, hogy mit csináltak". Nosza, több se' kellett, a legkisebb fiú magához vett némi hamuba' sült háromésfeles lemezt, s elindult világot látni. Nem kellett hozzá sok idő, jött is vissza hamar, izgatottan apjához sietett, s beszámolt neki: "Idösapám, jártam a lukas arcnál, s láttam, hogy min törik a fejüket. Vót ottan Hemendmex meg Déjofte Tintákül, osztán az tetszett a népnek." No, az öreg szeme előtt rögtön megjelentek a kis dollár-jelek, s azonnal maga mellé rendelte programozó szolgáit, hogy csináljanak valami hasonlót. S láss csodát, két év múlva megjelent a ***Toonstruck***, amivel a szerencsétlen játékosok még azóta is játszanak, amíg meg nem halnak...
Hö. Elnézést kérünk a szokatlan bevezetőért, de az az igazság, hogy ez a ***Toonstruck*** névre hallgató mentális atomcsapás heveny agykárosodást váltott ki a H2-Óhhh Team összes tagjánál, ezért a rendhagyó kezdés. Mellesleg a játék is meglehetősen rendhagyó, de ezt majd úgyis meglátjátok.
Hát igen, nem mindennapi adventúrával rukkolt elő a ***Virgin*** cég. Ha műfajilag akarnánk meghatározni eme gyöngyszemet, akkor a "rajzfilmmesehumorkalandjáték" állna a legközelebb a valósághoz, de mivel mi nem akarjuk műfajilag meghatározni, rögtön csapjunk bele az intro kellős közepébe!
A ***Toonstruck***ot bevezető mintegy tízperces filmből kiderül, hogy a nevünk *Drew Blanc*, és animátorok vagyunk egy kizárólag cuki és aranyos rajzfilmeket gyártó vállalatnál. A cég főnöke (széleskörű filmes ismereteinket megcsillogtatandó, eláruljuk, hogy ez a pasi játszotta a Maszkban a piszológus bácsit) éppen nagyon dühös ránk, mert mindig késünk a melóval, s ez tűrhetetlen éppen most, amikor a ***Fluffy Fluffy Bun Bun* Show** névre hallgató gyermekbutító rajzfilm népszerűsége a "topon van". Azért még egy utolsó lehetőséget kapunk a rendes bosstól, ha megírjuk-rajzoljuk a rajzfilm legújabb részeit.



A határidő tegnapelőtt, úgyhogy irány a rajztábla! Igen ám, de *Drew* barátunknak már animátorok-gyulladása van a betegesen édes rajzfilmekből (minden bizonnyal ő is Beavis & Butthead nagy rajongója, na meg persze a Macskafogóé), ezért nem jut eszébe semmi értelmes rajz, és ahogy a legújabb nyuszikák és mackócskák kinézetén töri a fejét, elnyomja az álom. Arra ébred, hogy a tévé bekapcsolódik, és hajnali négykor beindul a képernyőn az általa annyira gyűlölt rajzfilm. Kissé csodálkozik is ezen, ám csodálata hamarosan rémületbe csap át, amikor megpróbálja kikapcsolni a készüléket, s a tévéből egy sugár csapódik ki egyenesen az arcába, s ellenállhatatlan erővel húzni kezdi a tévé felé. Rövid kábulat után *Drew* hamarosan magához tér, és döbbenten jön rá, hogy saját rajzolmányainak a világába csöppent...

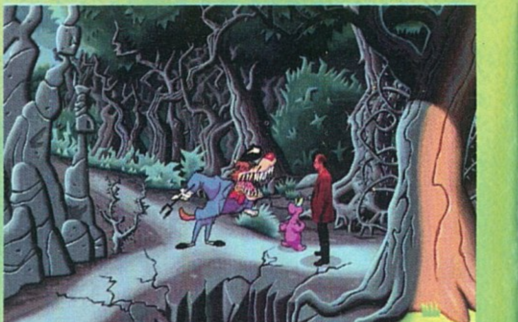


Az intro további részeire nem térünk ki, úgyis végig fogja nézni mindenki, aki meg nem, annak elmondjuk, hogy a maradékból kiderül, hogy ebben a mesevilágban a cuki és a ronda rajzfilmfigurák vívnak egymás ellen véres háborút, s hogy nekünk kell majd ebben a háborúban győzelemre segíteni a jók csapatát.
A játék irányítására nem térünk ki, aki látott már ***Sam'n'Max***-et, annak nem lesz semmi újdonság, aki meg nem, az is hamar rá fog jönni a dolgok menetére. Annyit azért elárulunk, hogy az '**F5**'/'**F6**' a **Load/ Save**, a Reset gomb meg a kilépés. Nosza, akkor csapjunk a lovak közé!
A játék designja erősen emlékeztet a Roger nyúl a pácban c. békebeli vígjátékra, csakhogy amíg ott (általában) egy rajzfilm-figurát kellett az "élő" filmhez keverni, itt épp fordítva: egy élő színész játéka illeszkedik a rajzfilm-környezetbe. A gaméban *Drew*-t irányítjuk, aki szimpatikus figura, hiszen a meglehetősen másnapos arcberendezéssel rendelkező Christopher Lloydot digizték be, hogy szebb legyen az egész. Hogy ezzel szebb lett-e a főhős, azt inkább ne firtassuk, inkább vessünk egy pillantást a *Drew*-t mindenhova követő kis rajzfilmfigurára. Ő nem más, mint *Flux Wildly*, aki a kis lila getymók népének jeles tagja, mellesleg *Drew* kedvenc rajzfilmfigurája (ők ketten alkotják a *Drew Crew*-t). *Flux* rögtön az introban megmenti az életünket, s onnantól kezdve követ minket mindenhova (őt szintén lehet majd tárgyként használni, akárcsak a ***Sam'n'Max***-ben *Max*-et).
Kezdéskor éppen a jók királyának mondókáját hallgatjuk végig, aki **Cutopia** nevű országát (gy. k.: angolul 'cute' = cuki, aranyos) bölcsen kormányozta egészen addig, amíg a gonosz *Nefarious* (ő a helyi Darth Vader) meg nem épített egy UFO-szerű gépet, s el nem kezdte gonosszá varázsolni az ő jóságos polgárait. Nosza, több sem kellett Ő Királyi Fenségének (aki mellesleg egy jókora, sárga Smiley), megbízta mérnökét, hogy építse meg az ellen-gépet, ami **Cutifier** névre hallgat. Igen ám, csakhogy a mérnök nem igazán áll a helyzet magaslatán, enyhén szólva is problémái vannak a géppel, jó lenne, ha segítenénk neki, mellesleg meg is menthetnénk **Cutopiá**t. Nosza, kezdjük a világmegváltást azzal, hogy lemegyünk a lépcső mellett található laborba, s beszélünk az odabent vigyorgó idióta madárral, akiről kiderül, hogy ő *Bricabrac*, a királyi mérnök, és elvesztette a szemüvegét. Hm, kezdjük érteni, miért vannak problémák a géppel...
Ezek után menjünk vissza az emeletre, ahol beszéljünk a lakájjal. Itt kapjuk meg a játék rengeteg szóvicce közül az egyik legfárasztóbbat:

Drew: Elnézést, megállna egy szóra?
Lakáj: Természetesen, uram, bár, attól függ, melyik az a szó. Ajánlhatom a 'Viszlát'-ot...?

Ekkor megjelenik a bal alsó sarokban egy jégkocka képe, és most nagyon figyeljetek, mert ezt csak egyszer fogjuk elmondani! (Ettől persze még el lehet olvasni kétszer.) A bal alsó sarok a beszédtémák megjelenítésének helye, amire itt ráclickelünk, arról fog be-







szélgetni *Drew*. A jégkocka különleges szereppel bír: ezzel az ikonnal lehet beszélgetést kezdeményezni, azaz "megtörni a jeget". Minél többet beszélgetünk valakivel, a jégkocka annál inkább elolvad, mígnem csak egy víztócsa lesz belőle (az "olvásztás" közben pedig sorra megjelennek az újabb és újabb beszédtémák). S most jön az a bizonyos szabály, amit csak egyszer fogunk elmondani: MINDIG és MINDENKINÉL olvasszuk fel a jeget, mert szinte az összes beszédtéma fontos és jó valamire! No, de térjünk vissza a játékhoz. Szóval, olvasszuk fel a jeget a lakájnál, akitől megtudjuk, hogy a prof a zsebében tartja a szemüvegét, és hogy a szobában látható kütyük a király trófeái (amiket persze nem enged felvenni). Ezek után irány a prof, akit világosítsunk fel a szemüvege tartózkodási helyéről (kíváncsiak lennénk, hogy jár WC-re ezt tudja a figura – mire leül, már nem tudja, miért ment oda...). A prof rendkívül boldog, s nem győz csodálkozni azon, hogy vajon ki tette a zsebébe az okulárét... A derék tudós mellesleg odaadja a **Cutifier** tervrajzát, és egy feneketlen zsákot. A zsák az **inventory**-nak felel meg, a tervrajzról pedig kiderül, hogy tizenkettő tárgyat kell megszereznünk a géphez (pontosabban tizenegyet, mert egyről már a prof gondoskodott). Elárulhatjuk, hogy ez nem lesz kis munka. Menjünk ki, beszéljünk az örökkel, mire azok eltáncolják a "Hello-táncot", amúgy **cutopia**i módra. Az egyikük leejt egy kulcsot, de fel is veszi rögtön. Táncoltassuk el velük még egyszer a táncot, s most már fel tudjuk venni a kulcsot. Menjünk vissza, s nyissuk ki a kulccsal a hallból továbbvezető ajtót. Odabent rúgjuk el a szőnyeget (egy zárt csapóajtóra lelünk), majd vegyük fel a zenedobozt. A fiókokat állítgassuk addig, amíg csak a legalsó és a legfelső fiók lesz nyitva, ekkor kinyílik egy titkos ajtó, amin menjünk be. Odalent álljunk rá a deszkára, amiről megtudjuk, hogy mozog. Küldjük *Flux*-ot a léc végére, s megint lépjünk rá a deszkára. *Flux* repül egy nagyot, és kinyitja a csapóajtót. Menjünk fel, tekerjük vissza a szőnyeget, s húzzuk meg a lakájhívó zsinórt. A derék szolga máris hanyatt-homlok rohan hozzánk, mert azt hiszi, hogy a király hívatja őt. A szobába beérve meg is áll a szőnyeg közepén, ami ugyebár előbb készített kis csapdánkat fedi. Egy szenzációs kis mozi kíséretében a lakáj lezuhan, vele nem lesz több dolgunk (itt jegyeznénk meg, hogy a játékban található összes movie igen súlyos). Mielőtt kimennénk a hálóból, még zavarjuk fel *Flux*-ot a királyi ágyra, ahonnan ő kikotor egy papírt. A papír Őfensége egyik ruhájának átvételére jogosít fel minket, erről majd bővebbet később. No, eleget lébecoltunk már a palotában, menjünk ki a városba!

Cutopia városa nem mondható igazán metropolisznak, mivel négy, azaz négy darab épület található



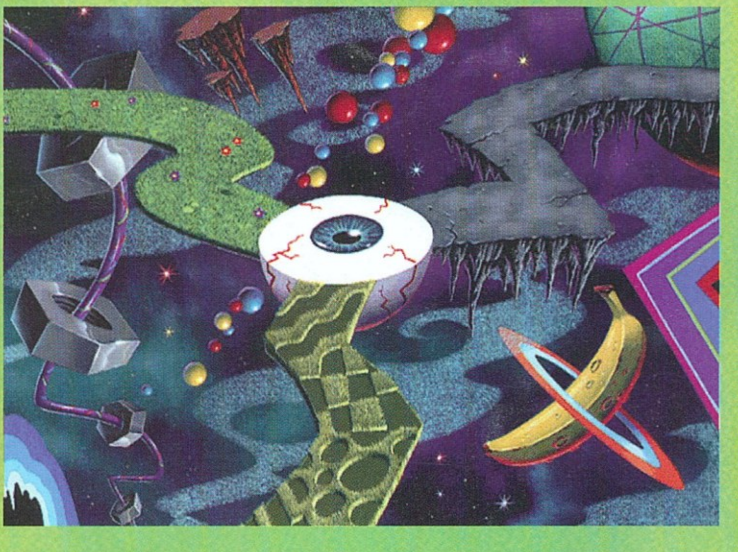
benne összesen: egy pékség, egy játékterem, egy jelmezbolt és egy kocsma. Kocsmaaa??? A kedves játékos pavlovi reflexeit tiszteletben tartandó, menjünk be a kocsmába. Odabent éppen egy kisegér randalírozik, s láthatóan sok fejtörést okoz a népnek. A kocsmárossal beszélve a kocsmáros skót, illetve ír származását firtató nemzetiségi vita után kiderül, hogy egyetlen vágya döglötten látni a büdös kis patkányt... ööö, izé, mégiscsak **Cutopiá**ban vagyunk, szóval egyetlen vágya, hogy valaki megfogja ezt a virgonc kis jószágot. Nosza, próbáljuk megfogni az egeret, mire az elmenekül, éppen egy egércsapda (ami egy hatalmas rugós kalapács) alá. Üljünk le az orgonához, s játsszunk rajta, mire egér barátunk táncra perdül. Ekkor kérjük meg *Flux*-ot, hogy ugyan, aktiválja már nekünk a csapdát. *Flux*-nak több se kell, egy kedves kis movie kíséretében lecsapja az egeret. A kocsmáros nagyon hálás, s hogy megköszönje hőstettünket, megajándékoz bennünket egy ócska korsóval. Menjünk vissza a palotába (előtte még vegyük fel az elkábított egeret), s ott menjünk fel abba a szobába, ahol a lakáj volt. Itt vegyük fel a halat, és cseréljük ki a Királyi Öntözőkannát a korsóra á la Indiana János, majd sétáljunk vissza a city-be. Itt térjünk be a pékekhez (akikről kiderül, hogy ők a csodálatos Baker-fiúk), s beszéljünk velük. A derék kenyérsütőknek nagy a bánata mostanában: a gonosz *Nefarious* elrabolta egyetlen pici testvérkéjüket, pedig ő volt az egyik szólam kis házi énekegyüttesükben. Ezekkel a fickókkal egyelőre nem tudunk mit kezdeni, szóval inkább zongorázzunk egyet a háttérben látható pianínón. Miután barbárságunknak meglett az eredménye (két billentyűt zsákmányoltunk), menjünk át a szemközti jelmezboltba. Itt egy igen-igen buta nő (bár elég lett volna, ha csak azt írjuk, hogy nő) a kiszolgáló, aki egy érdekes könyvet olvas, ami nem akadályoz meg minket abban, hogy beszéljünk vele. A király jelmezrendelő papírját nem fogadja el, mert nincs lepecsételve, a könyvet meg nem akarja odaadni, úgyhogy itt egyelőre nem jutunk semmire. Búcsúzzunk hát el a nénitől, és menjünk be a játékterembe. Itt egy bunkó polip a teremvezető, akivel beszélgetve megtudhatjuk, hogy mostanában a verekedős játékok vannak divatban. Na persze **Cutopia**i módra: a ***Street Fighter*** itt ***Sweet Fighter***, a ***Mortal Kombat*** pedig ***Mortal Wombat*** néven fut... De a legeslegmenőbb per pillanat a ***WACMAN*** névre hallgató csoda, amiből találunk is egyet a teremben, s ha beszélünk a polippal a gépről, kihívhatjuk egy menetre őt. A polipot könnyű legyőzni (a játék lényegére mindenki jöjjön rá maga, nem nehéz), aki miután kidühöngi magát, ad nekünk egy nyakláncot. Kipróbálhatjuk a sarokban levő kalapácsos gépet is, de egyelőre itt még szívunk, úgyhogy ballagjunk inkább kifele, a tisztásra. Itt már látható *Nefarious* áldásos tevékenysége, a tisztást ugyanis teljesen lerombolta valaki. Amikor továbbmennénk, fura dolog történik: egy nyuszika ugrál ki a képernyő közepére, s ez a nyúl nem más, mint *Fluffy Fluffy Bun Bun*. S hogy kicsoda *Fluffy Fluffy Bun Bun*? Nos, jegyezzétek meg ezt a nevet, mert ő a világ legcukibb, legaranyosabb rajzfilmfigurája, akit valaha is a hátán hordott a winchester. Amikor azonban beszédbe elegyedünk vele, kiderül, hogy a legidegesítőbb is. Ez a figura ugyanis egyszerűen annyira édes, hogy az már fáj. Ráadásul nyúl koma meg van győződve róla, hogy nincs is nála aranyosabb **Cutopiá**ban. *Flux*-nak rögtön ellenszenves is lesz *Fluffy*, s beszélgetés közben néhányszor be is szól neki valami zseniálisat (mellesleg minket is roppantul bosszant ez a karakter, játék közben, valahányszor elmentünk előtte, valamelyikünk mindig megjegyezte: "Hogy te mekkora köcsög vagy...!"). A nagy duma-parti közben kiderül, hogy *Fluffy*-t kissé zavarja a lerombolt tisztás, de jelenleg az a legnagyobb problémája, hogy az egyik rajongója vattacukrot adott neki, közben ő meg a popcornt szereti. Na, ennyi elég is a nyúlból, majd hozunk neki popcornt, ha kipihentük ennek a beszélgetésnek a fáradalmait. Továbbmenvén egy madárijesztőhöz jutunk, akivel érdemes elbeszélgetni, mert ez se egy mindennapi figura. Amolyan divatkirály a fazon, és szereti a madarakat, sőt, mi több, vigyáz rájuk (ezért is nem *Scarecrow*, hanem *Carecrow* a neve...). Mellesleg a csávónak lehet némi homoszexuális beütése, mert sorozatosan 'szivinek' és 'édesnek' szólít bennünket... Ne is beszéljünk vele tovább, mert a végén még mi is olyanok leszünk, inkább vegyük fel a kukoricát, és nézzük meg a domb tetején levő istállót. Itt is épületben egy tehén, egy birka és egy szótlan ló szomorkodik azon, hogy elromlott a fejőgép.





Beszélhetünk velük, de ne időzzünk itt sokat, csak töltsük meg az öntözőkannát a hordóban található tápszerrel. Menjünk vissza a madárijesztőhöz, majd tovább balra. Itt egy agresszív mókust látunk, akivel még nem kell törődni, szóval menjünk fel a középső úton. Egy elefánt-meghajtású vízi járműre bukkantunk, aminek a szabad kezébe rakjuk bele az egeret, majd locsoljuk fel a tápszerrel. Ezután menjünk be a kabinba, s vegyük a víz felé az irányt. Hamarosan megérkezünk a **Zanydu** névre hallgató kis szigetre, amiről kiderül, hogy *Flux* szülőhazája. Itt háromfele mehetünk, kezdjük a baloldali úttal. Az első, ami a szemünkbe ötlik, az egy egyenruhás őr, akivel beszélgetve kiderül, hogy a 'Húzd le a halat' nevű helyi intézményt őrzi, ahova tisztességes polgárok járnak lehúzni a WC-n a halaikat... Ebből talán elég is lesz ennyi, inkább olvassuk el a tornaterem falán lógó papírt, s jegyezzük meg a **Wacme** nyerőszolgálat telefonszámát (azok a kis színes bogyók, ugyanis **Cutopiá**ban nem számokkal, hanem színekkel kell telefonálni). Ezután menjünk be *Jim* tornatermébe. Itt *Jim*, egy meglehetősen nagypofájú bodybuilder kutya edz nagy keményen, de a szokásos dumán kívül nem tudunk csinálni vele semmit. Esetleg megkérhetjük, hogy mutassa már meg, mire jó az a három lángoló karika, mire ő előadja tornaszámát. A bemutató után menjünk vissza, s ezúttal a középső úton induljunk el. Egy táblán ücsörgő keselyűhöz jutunk, akivel szintén nem tudunk mit kezdeni, mert mindig a kezünkbe harap. Szóval, marad a jobboldali út, ami egy órához és a **Wacme** üzlethez vezet. Az órát egyelőre hagyjuk, inkább nézzünk be az üzletbe. Két idióta (és mellesleg roppant szimpatikus) állat, egy kutya és egy macska vezeti a boltot. Ha beszélünk velük, megtudjuk, hogy mindenféle mókás dologgal foglalkoznak (fejbeverés, nyaktekerés), és hogy addig nem játszhatunk a fal mellett álló nyerőautomatán, amíg nem mutattunk nekik egy eredeti **Wacme** tárgyat (érdemes bemutatókat kérni a kutyától, mert iszonyatosan jó movie-kat kapunk a robbanószivar, a savas csalivirág, az agykiloccsantó bokszkesztyű és a leprás viszketőpor működését illetően). A falon lógó képeket nézegetve felfedezzük a rendőr képét, amire ráclickelve újabb telefonszámhoz jutunk. Ezután menjünk vissza a kocsmába, s hívjuk fel először a rendőr számát, majd a **Wacme** számot (néhány színt úgy kell kikeverni két színgomb együttes lenyomásával). Az előbbinél megtudjuk, hogy 6:30-ra otthon lesz a rendőr, az utóbbinál pedig kérdéseket tesznek fel, amikre helyesen válaszolva nyerünk egy **Wacme** tárgyat. Hat kérdés van, ezekre a színgombokkal válaszolhatunk. Segítségül elárulunk néhány kérdést, amiket nekünk feltettek:

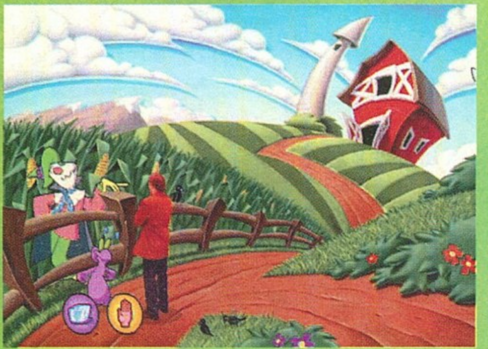
- *Jim* tornatermében a padló színe (kék)
- A Sziklás Hegység színe a keselyűnél (narancssárga)
- *Woof* (a **Wacme**-s kutya) nyakörvének a színe (zöld)
- A **Wacme** felé mutató nyíl színe (piros)
- *Jim* bőrének a színe (kék)
- A hallehúzó épület tetején a halak színe (sárga)
- A rendőr jobb vállapjának a színe (piros)
- A rendőr bal vállapjának a színe (sárga)
- *Woof* színe (lila)
- A tornaterem felé mutató nyíl színe (kék)



Lehet, hogy léteznek más kérdések is, mi ezeket kaptuk, s ezek alapján már bárki meg tudja nyerni két vagy három hívásból a díjat, amit a kocsma előtt tudunk felvenni. A díjat csomagoljuk ki (eredeti **Wacme** ugrálóborsót nyertünk), s tegyük el. Menjünk vissza a **Wacme** boltba, ahol mutassuk meg *Woof*nak a borsót, s játsszunk a nyerőgépen. Itt nyerjük meg a mágnest, a kesztyűt és a kalapácsot, majd menjünk ki az órához. A rendőr azt mondta, hogy fél óráig lesz otthon, a telefonos info pedig 6:30 volt, szóval állítsuk át az órát 6:00-ra (ez kissé nehézkes lesz, ugyanis a nagymutató forgatja a kicsit, szóval sok szerencsét). Most ha visszamegyünk a tornaterembe, azt látjuk, hogy a rendőr eltűnt, de a halunkat még nem tudjuk lehúzni, mert el van dugulva a WC. Irányítsuk lépteinket inkább az istálló felé, ahol használjuk a mágnest a szénakazalon. Előkerül a fejőgép egy darabkája, amivel meg tudjuk javítani a gépet, a tehén nem kis örömére. A derék marha neki is áll megfejni magát (nagyon brutális, ahogy kéjes nyögések közepette vagdlik a gép alatt), a gép pedig köpködni kezdi magából a vajtömböket. Vegyünk fel vajat, s osszuk ketté (click az inventoryban), majd irány a pékség. Itt az egyik vajat adjuk oda a pékeknek, mire azok tésztát készítenek nekünk. A vaj másik felét *Jim* tornatermében használjuk, mégpedig úgy, hogy bekenjük vele a karikák előtti dobbantót. Ezután kérjük meg *Jim*et, hogy még egyszer mutassa meg nekünk a tornaszámát, s nézzük végig, ahogy elcsúszik a vajon, majd lángolva-összetörve kizúg a képből, áttörve a konditerem falát. Most már tudjuk használni az edzőgépet, amitől olyan erősek leszünk, mint egy Hangya. Ha már erősítettünk, menjünk vissza a játékterembe, ahol a kalapácsot használjuk az erőgépen. A polip nagy bosszúságára ismét nyerünk, s egy üveg bor lesz a jutalmunk (a gép maradványait is vegyük fel). Így felszerelve talán már besétálhatunk a világ gonoszabbik felébe is, szóval irány a mókustól bal felé vezető út! Itt rögtön egy farkassal nézünk farkasszemet, aki leginkább egy olasz maffiózó gigolóra emlékeztet, de azért még beszélhetünk vele. A farkas neve egyébként *B.B. Wolf* (B.B. = Big Bad),

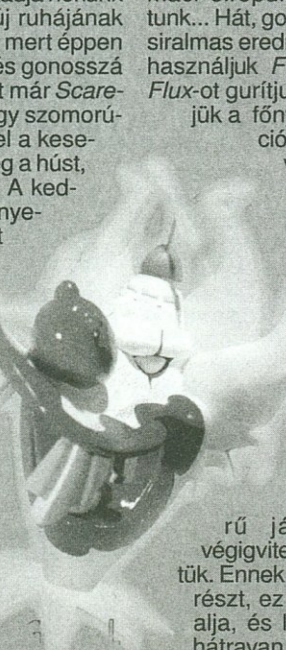


és arra kér, hogy húzzunk el a jó büdös francba, és mellesleg hozzunk neki bort, különben kitépi az összes belünket. Még sokatmondóan megjegyzi, hogy "vacsora előtt mindig iszom egy pohárral", aztán elküld minket. Adjuk oda neki a bort, mire ő valóban iszik egyet vacsora előtt, majd füttyent, s a hívására érkező néhány markos farkassal gondoskodik a vacsoráról. Sajnálatos módon ez ránk nézve azt jelenti, hogy jól elvernek bennünket, aztán már csak a farkastanyán, egy fortyogó üstben térünk magunkhoz. Sebaj, a helyzet sosem kilátástalan (vagy ha igen, még mindig ott a dékáni engedély egy harmadik utóvizsgára), billegtessük ütemesen az üstöt, s néhány fergeteges animációt követően ismét szabadok vagyunk. Itt süssük meg a tésztát a nyárson, dobjuk bele a tűzbe a kukoricát (popcorn lesz belőle), majd vegyük fel a könyvet és a nyársat. A könyvet olvassuk el, s jegyezzük meg az infokat a mókusok szerelmi életét illetően. Ezután menjünk ki, és folytassuk utunkat felfelé. A gonoszok városába jutunk, ahol három újabb helyszín van: a bowlingterem, a börtön és a robot lakása (valamint egy darab hús, amit vegyünk fel). A bowlingterem előtt testes rózsaszín kidobó... khm... ember? legyen mondjuk izé... állja el az utat, akivel beszélgetve kiderül, hogy nő az illető, és hogy addig nem enged be minket, amíg nincs megfelelő öltözékünk. Itt egyelőre nem terem babér, menjünk be inkább a börtönbe. Itt vegyük fel a tintapárnát, s nyissuk ki a képet (poénból a tévét is bekapcsolhatjuk). A kép mögött egy széfet találunk, aminek egy kirakós játék a zárja (a kirakós játék képe egyébként azt a három pribéket ábrázolja, akiket a gonosz *Nefarious* küldött a nyakunkra, s hamarosan találkozni is fogunk





velük). Oldjuk meg ezt a – mellesleg elég primitív – rejtvényt, s vegyük ki a széfből a hordozható lyukat. Még mielőtt valaki valami szexuális segédeszközre gondolna, eláruljuk, hogy ez a lyuk a három nagyváros közti gyors közlekedésre szolgál, s a működése a következő:
Mindegyik városban van a talajon egy kis bemélyedés (**porthole**). Ha erre rárakjuk a lyukat, és beleugrunk, akkor egy olyan átmeneti helyszínre jutunk, ahonnan három út vezet tovább a három városba. Nem olyan fontos az egész, csak egy kellemes gyorsítás a játékban. (Egyébként, ha sétálásnál nem a bal, hanem a jobb egérgombot használjuk, egyből arra a helyszínre kerülünk, ahova mutattunk, nem kell végignézni a séta animációját. Ja, és az átmeneti helyszín egyáltalán nem emlékeztet a ***DOTT*** időutazásos jelenetére, á, dehogy...)
Távozzunk a börtönből, és látogassuk meg a robotot (avagy az automatikus tárgyeset(et) használóknak: látogassuk meg a robot). Ez a koma mindenféle szúró-, vágó-, ütő- és nyalószerszámot készít, amikkel majd meg akarja hódítani a világot. Azt megfigyelhetjük, hogy egyik-másik kérdésre elég nehezen tud válaszolni a derék bádogember, de azért egy-két infot sikerül kihúzni belőle *Nefarious* várának titkos ajtóit illetően. Itt most nem tudunk semmit csinálni, úgyhogy menjünk vissza a jók városába. Itt használjuk a tintapárnát a zenedobozon, majd az így elkészített pecsétnyomót a jelmezrendelő papíron. Menjünk be a jelmezboltba, s próbáljuk meg odaadni a papírt a nőnek. A tranzakciót nem sikerül végrehajtani, mert befut *Nefarious* három emberkéje (az egyiknek szeme van, a másiknak szája, a harmadiknak füle), s elrabolnak minket. A börtönben kapjuk vissza az irányítást. Járkáljunk a szőrmepadlón, amíg fel nem töltődünk elektromossággal, s buheráljuk meg a zárat. Ily módon elektromos kisüléseinkkel sikerül az ajtó feletti **YearsLeft-O-Meter**t nullára állítani (az eredeti érték több tízezer év volt...), s az ajtót kinyitni. Ezután a széfet ismét nyissuk ki a kirakójáték segítségével, s vegyük ki a cuccainkat. Miután kiszabadultunk, menjünk vissza a nőhöz, cseréljünk vele könyvet (a mi mókusos könyvünkért cserébe odaadja a 'Hihetetlen rejtélyek és paradoxonok' című Windows 95 használati útmutatót), majd adjuk oda a papírt. A katalógusból válasszuk ki a harlekin-jelmezt, majd vegyük az irányt az istálló felé. (Útközben adjuk oda *Fluffy*-nak a popcornt, mire ő kishíján elélvez, de azért odaadja nekünk a vattacukrot.)
Talán már feltűnt eddigre, hogy *Nefarious*-nak köszönhetően kissé megváltozott az istálló. A birka és a tehén ugyanis szado-mazo játékokat űznek (értsd ezalatt azt, hogy a birka korbáccsal veri a kikötözött, piercinges (pontosabban "tőgybevalós") tehenet), a fejőgép helyén pedig egy ragasztókészítő gép áll, ami megmagyarázza a ló eltűnését... A hordóban is más van már, mint régen, ezúttal mérget tárolnak a kedves kis állatkák. Merítsük meg a kannát a méregben, majd beszéljünk a tehénnel. Az állatok elmondják, hogy szükségük lenne egy új kínzóeszközre, mert a korbácsot már unják. Hiába próbáljuk odaadni nekik a nyársat, WC-pumpát meg a többi tárgyat, mindre azt mondják, hogy "ezt már próbáltuk". Hmmm... talán jobb lesz innen távozni, menjünk a madárijesztőhöz. Adjuk oda a derék szalmafigurának a harlekin-jelmezt, mire az teljesen meghatódik, s cserébe odaadja nekünk a köpenyét. Sajnos, új ruhájának nem tud sokáig örülni, mert éppen arra repül *Nefarious*, és gonosszá változtatja őt (na, most már *Scarecrow* a *Carecrow*). Nagy szomorúságunkban menjünk el a keselyűhöz, mérgezzük meg a húst, és etessük meg vele. A kedves kis madárka átlényegül halottá, így most már fel tudjuk venni a nyilat és a keselyűből egy tollat. Ha már így benne vagyunk a mérgezésben, menjünk vissza a mókushoz, és mérgezzük meg a háttérben növő gazt. A gaz gaz elhervad, mi pedig örülünk, mert fel tudjuk venni a paprikát. Menjünk vissza az istállóba, s ott adjuk oda a tehénnek a tollat. A boci és a birka nagyon megörül az "új kínzóeszköznek", s azonnal ki is próbálják. (Brutális, ahogy a tehén röhög és üvöltözik: "Csiklandozz, amíg kegyelemért nem könyörgök...!") Ja, és kapunk ragasztót. Most menjünk vissza a palotába, s nyissuk ki a hallban lévő szekrényt a nyárssal. Egy cicust találunk, akit vegyünk fel. Kis állatkínzás következik: etessük meg a macskával a borsót, majd ragasszuk rá a zongorabillentyűket és a vattacukrot. Jé, tisztára olyan lett, mint egy mókus! No, próbáljuk is ki a gonosz mókusnál, rakjuk le az ajtaja elé a cicát. A mókus teljesen begerjed, s azonnal elrohan nászútra szegény műmókusunkkal. Most már fel tudjuk küldeni *Flux*-ot a mogyoróért.
Térjünk be megint a robothoz, s olvassunk fel neki a nő könyvéből. Szegény kiborg nem tud válaszolni a felolvasott kérdésünkre, inkább felrobban (aha, ez a jelenet itt mifelénk minden vizsgaidőszakban többször megtörténik). Nyerő ötlet volt, mert így fel tudjuk venni a WC-pumpát. Menjünk is vissza a hallehúzó géphez, s pucoljuk ki a WC-t. Most már le tudjuk húzni a halunkat, s megindul a "**Flush the fish**"-játék. Itt akkor kell clickelni a WC-lehúzón, amikor a sárga színű hal van a kis üveg-izében. Vegyük fel ezt a halat, majd ballagjunk vissza a bowlingteremhez, ahol használjuk magunkon a köpenyt. Ilyen öltözetben már megfelelünk a kidobónak, s beenged bennünket a klubba. Itt beszéljünk a recepcióssal, s kérjünk tőle bowling-bemutatót (ez (eddig) a legeslegbrutálisabb movie az egész játékban: ízelítőt kapunk abból, hogy mi mindenre jó a végbélizom...). Mi is megpróbálhatnánk bowlingozni, de egy bunkó medve nem enged minket. Nosza, ragasztózzuk be a bowling-golyót, mire a maci elrepül, mi pedig guríthatunk... Hát, golyóval meglehetősen siralmas eredményt érünk el, ezért használjuk *Flux*-ot a padlón. Így *Flux*-ot gurítjuk el, s máris megütjük a főnyereményt. A recepciós teljesen maga alatt van, de azért odaadja nekünk a fődíjat. Ezután menjünk vissza a **Wacme** üzlethez, és nézegessünk tanácstalanul, mert a leírás itt véget ér...



Na, azért nem kell megijedni, a következő számban folytatjuk eme nagyszerű játéknak a teljes végigvitelét, de mára befejeztük. Ennek több oka is van: Egyrészt, ez már az X-edik oldal alja, és legalább ennyi még hátravan, másrészt, itt egy picikét elakadtunk a játékban (semmi baj, csak napok kérdése, amíg az "összes tárgyat az összes tárggyal az összes helyszínen végigpróbálni" nevezetű tudományos módszerrel rájövünk a titok nyitjára...), harmadrészt vizesnyolcas... Izé, azazhogy kéne valami értékelésfélét írni erről a gaméről. Hát, talán az már az eddigiekből világossá vált, hogy a ***Toonstruck*** rövid időn belül az egyik kedvenc kalandjátékunkká nőtte ki magát, mégpedig azért, mert visszaadta ama hitünket, hogy a jó öreg "***Monkey Island – Tentacle – Sam'n'Max***"-játékok nem haltak meg. Sőt, ez a stuff még tudott újat is mutatni a stílus keretein belül. S ha már itt tartunk, a hangulat és a humor mellett a kivitelezésre sem lehet panaszunk: a grafika csodálatos, a hangok pedig annyira tökéletesek, amilyet még soha egyetlen játéknál sem hallottunk (ugye, azt mondanunk sem kell, hogy a game ÖSSZES szereplője VÉGIG beszél). Hogy mégis berzenkedjünk valami miatt, eláruljuk, hogy találtunk néhány lopott poént (igaz, csak nagyon keveset), s hátrányként róhatjuk fel azt is, hogy a játékban nem lehet teljes szövegblokkokat átugrani (á la ***Lucas***-termékek), csak sorokat. Ja, és emellett van a gaménak egy NAGYON-NAGYON NAGY hibája: Nincs benne shotgun, amivel azt a *********** *Fluffy Fluffy Bun Bun*-t le lehetne lőni, beledöngölni a földbe, kitépni a belét, a földdel egyenlővé tenni, k e t t é h a s í t a n i - aaaarrrrrrrggghhhhh... Bocsánat, de ez a figura még évek múlva is legszörnyűbb rémálmainkban fog előjönni... Mit is írhatnánk még a rajzfilm-designos kalandjátékok új királyáról? Nagyon örülünk neki, hogy a kézikönyvben a folytatást ígérgetik...
Egyszóval, a ***Toonstruck*** egy 99 %-os játék (ez mostan akkora dicséret volt, hogy még a Hangya is felnézett az *****-ből... (bocs, de konkurenciának akkor se csinálunk ingyenreklámot, ha az történetesen egy szexlap... – HANCU)). A folytatással majd jövünk, addig is játsszatok vele sokat, mert az sokkal élvezetesebb, mint noname szerzők gyenge poénoktól hemzsegő leírásait olvasni...
Hahó, konkurencia! Látjátok, hogyan kell jó kalandjátékot csinálni? Like a ***Virgin***...
Ja, és még valami: ha mostanában feltűnően zavaros tekintetű figurákat láttok az utcán *Fluffy Fluffy Bun Bun* indulókat énekelve **Cutopia**i Hello-táncot járni, nem kell megijedni: csak mi vagyunk azok...

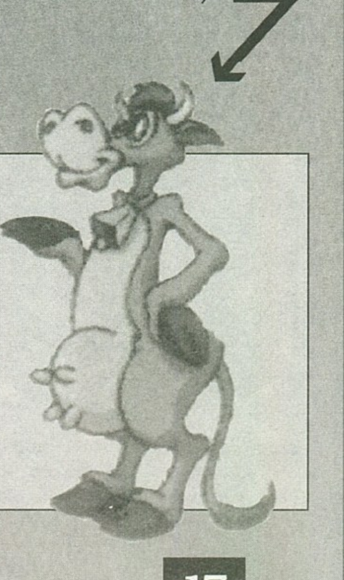
HANCU & H2-Óhhh Team

(gyengébbek kedvéért, ez az Ultrakölyök maximális fokozata Toonstruck módra) ↙

Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Virgin Interactive
Tesztpéldány: Virgin Int.

Grafika: □□□□□□□□□■
Hang: □□□□□□□□□□
Design: □□□□□□□□□□
IQ: □□□□□□□■■■



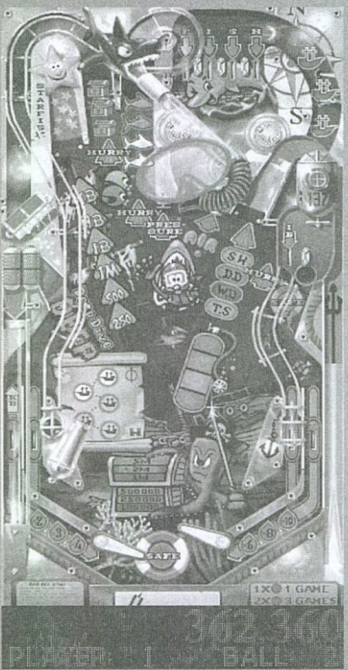
Absolute Pinball

Legnagyobb meglepetésünkre a rendszeresen küldözgető ***21st Century Entertainment***től a minap két csomag is jött. Kevésbé volt meglepő, hogy mindkettő a szokásos flipper-témával foglalkozott, bár csak az egyik (az ***Absolute Pinball***) tekinthető játéknak, a másik "gyöngyszem" (***Pinball Construction Kit***) nevéhez híven egy flipperszerkesztő – ez utóbbi kategóriára már régóta fájt a fogunk. Ennek ellenére mérsékelt lelkesedéssel vettük kezünkbe a dobozokat, ugyanis a ***21st Century*** a ***Pinball Illusions*** óta nemigen remekelt, ráadásul a konkurencia elég szépen elhúzott mellettük. Lássuk akkor, milyen a mennyasszony fekvése...

Absolute Pinball

Szokás szerint első lépésben megnéztük, mi is található a CD-n. Mivel ezt Win 95 alatt tettük, azonnal elindult az installer. A megfelelő mágikus szavak után (a készítők nőrokonainak erkölcseit minősítettük) végre hozzáférhettünk a CD-hez is – komolyan elgondolkodtunk viszont azon, hogy ez az autostartosdi tényleg a felhasználó kényelmét szolgálja, vagy esetleg Bill Gates így szeretne hozzájárulni az emberiség kipusztításához...

Szóval, találtunk 19 MByte anyagot, valamint 16-17 percnyi audiot. Nem éppen sok, de egy igényes flipperhez – esetleg – elég lehet.



Miután elindítottuk a játékot, minden reményünk szertefoszlott – ez bizony egy teljesen hagyományos 2D-s flipper. Nekünk ennyi elég is lett volna, azonban egy cimbora kioktatott.

M: Háááát, ez csak egy 2D flipper...
C: És az miért baj?
M: Mert nem sok köze van a flipper fogalmához...
C: Na és?

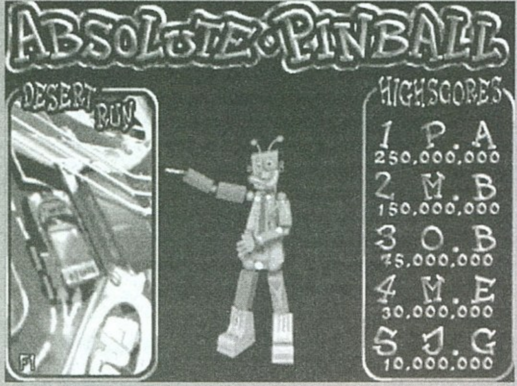
Valóban. Ha elvonatkoztatunk a flipperek eredeti fogalmától, akkor éppen remekül szórakozhatunk egy ilyennel, legjobb példa erre a ***Pinball Fantasies***. Ez esetben csak a "pinball" szó használata ellen merülhet fel némi kifogás. Az elavultság fogalmáról inkább nem is ejtünk szót, mert még valaki azzal vádolna, hogy elfogultak vagyunk bizonyos 3D-s flipperek irányába...

Miután túlestünk az installálás fáradalmain, és elindult a játék, valami iszonyú csúnya dologgal találjuk szembe magunkat: a főmenü robotjával. Ezt a szerencsétlen kreatúrát talán aranyosnak szánták a készítők, részünkről a legpozitívabb jelző a "szörnyen idétlen" volt. Választásainktól függően mindenféle animációkat fog végezni, ami ötletnek éppen nem rossz, ám a kivitelezés ízléstelensége miatt tökéletesen negatív hatású. Huhh... Válasszunk egy táblát, még mielőtt elmegy a kedvünk az egésztől...

Szegény program eddig csak negatív jelzőket kapott, mostantól azonban fordítva lészen: magával a játékkal kapcsolatban főleg pozitívumokkal találkoztunk, persze csak akkor, ha túltettük magunkat 2D miatti bánatunkon. Végre egy flipper, ahol játék közben tetszőlegesen változtathatunk videomódot. 3 VGA és 2 VESA módunk van, igazi érdekességgel bír a 2. VESA: itt a táblát 90 fokkal elfordítva látjuk, így nincs szükség a scrollozásra. Kicsit nehéz megszokni, de ha valaki veszi magának a fáradságot, akkor borzasztóan ideges lesz, amikor legközelebb egy régebbi flipperrel óhajt játszani...

Jó ötletekkel találkoztunk design terén is, példaként említhetnénk a golyó elvesztése utáni pontszámlálást, ahol pl. a bonus-szorzó úgy jelenik meg, hogy a DOT-mátrix kijelzőn a háttérben egy "Bonus Multiplier" felirat animál, a szokásos statikus módon pedig csak a szorzó jelenik meg. Huhh, csúnya lett ez a mondat, inkább nézzétek meg, hogyan is fest a dolog. Mint később kiderült, ez csak a **Dream Factory** táblán van így, a többin más, de szintén egyéni módon jönnek az ilyen üzenetek.

Ha már a kivitelezésnél tartunk, pár szót érdemel a grafika, majd a zene is. A látványra nem lehet panasz (persze azt a szörnyű robotot le számítva), mind a táblák, mind a DOT-mátrix effektusok igényesen vannak kivitelezve. Igazán persze a flipped VESA módban élvezhető a dolog. Jut eszünkbe, legegyszerűbb megfordítani a monitort is...



A hangok szintén rendben vannak, bár semmi kiemelkedővel nem találkoztunk. A zenék a tingli-tangli műfajba tartoznak, de végül is jól aláfestik a játékot, és nem mondhatni, hogy (nagyon) össze lennének csapva.

Még mielőtt röviden ismertetnénk a táblákat, említést érdemel az engine is – ugyanis egy új flippernél ez mindig érdekes. A golyóról az ***Illusions*** jutott eszünkbe, mind kinézet, mind mozgás terén. Ez persze nem baj, jó volt már az is, bár a tükröződéseket hiányoljuk. Sajnos a játék még lassabb lett – kipróbáltuk egy Tridenttel ellátott 486-on, és nem igazán lehetett vele játszani. A manapság elterjedt Pentium + Trio64 pároson természetesen szépen megy.

Táblák:

Desert Run

Az első tábla a Párizs-Dakar Rally izgalmaiba enged betekintést. Akár hiszitek, akár nem, nekünk azonnal a ***Fantasies*** jutott eszünkbe, szerencsére másolásról szó sincs. A szokásos dolgokon (multiball, skill shot, jackpot, extra ball, stb.) a következő érdekességekkel találkozhatunk hosszabb hajtépés után:

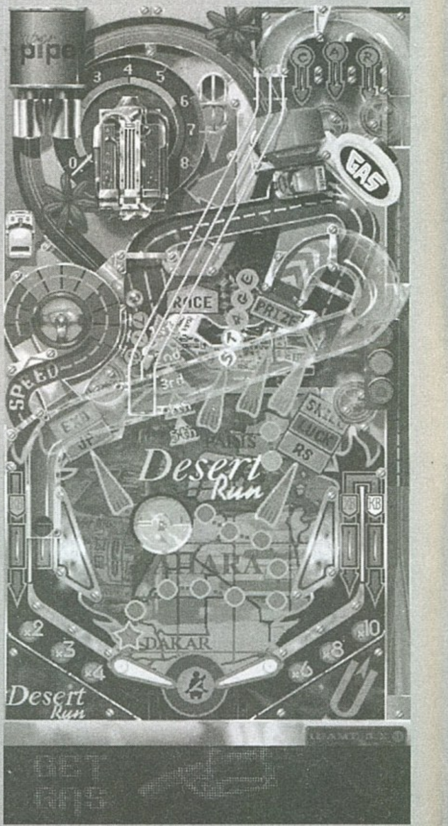
- **Lucky Wheel Panel Game**: A középtájon leledző '**O**', '**I**', '**L**' célpontok lelövése után találjuk el a jobb oldalon terpeszkedő **Skill Lock**ot, ekkor egy, a félkarú rablók szorzójához hasonló játékba kerülünk.
- **Roadshow Video Mode**: A **ROADSHOW** szó betűit kell lelőnünk, ezután ismét a **Skill Lock** a cél, ekkor egy autóversenyes videomódot kapunk. Ez egész cool módon sikerült.

A **Desert Run** tábla az átgondoltan végigvitt koncepció szép példája – sorban végig kell mennünk a rally összes szakaszán, közben kell persze üzemanyag, ami viszont pénzt igényel... A játék legjobb táblája, kis jóindulattal megüti az eddigi ászok színvonalát.

The Dream Factory

Irány Hollywood, ahol egy filmrendező szerepében tetszeleghetünk. Meglepő módon 6 videomódunk is van, sajnos nem éppen csúcsminőségűek. Kettő lényegében csak az egyik ütő gyors nyomogatására korlátozódik, további kettőt már láttunk más játékokban, és ott sem voltunk elragadtatva tőlük. A maradék kettő valamivel jobb, az egyikben sziklákat, a másikban denevéreket és zombikat kell kerülgetnünk.

Közepes tábla, egy kissé ötlethiányos.



Pinball Construction Kit

Version 1.0

Aquatic Adventure

Milyen kis gonoszok vagyunk, a vízalatti kalandokról rögtön a ***Psycho Pinball***-ra asszociáltunk... Elképzelhető, hogy jobb lett volna, ha egy az egyben lemásolják a ***Psycho*** nedves pályáját, ez a tábla ugyanis majdnem egy nagy nulla. A megszokott lehetőségeknek csak egy szűk halmazát adja, ráadásul a két videomód sem csúcs: az egyikben cápákat kell kerülgetnünk, a másikban pedig tengeralattjárókra lövöldözhetünk – ezzel csak az a baj, hogy a ***Psycho* Trick or Treat** táblájáról származik...

Ezt a táblát talán hanyagoljuk...

Balls and Bats

Igazán meglepőnek tartjuk, hogy ez az első baseball témájú flippertábla. Valószínűleg a baseball kedvelőinek tetszeni fog, ugyanis egész logikusan és konzekvensen alapoz az amerikaiak kedvenc sportjára – mi azonban nem tartozunk eme bonyolultnak tűnő, ám alapvetően meglehetősen egyszerű sport rajongói közé. Kiemelnénk a két videomód ötletességét – az egyik a catcher, a másik az ütő szerepét osztja a játékosra.

Szintén jó tábla, bár a **Desert Run**nal nem veszi fel a versenyt.

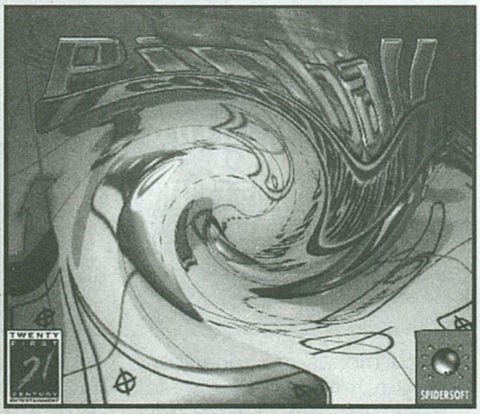
Milyen érdekes, a ***21st Century*** ismét egy olyan négytáblás flipperrel állt elő, amelyben két tábla jó, a másik kettő azonban meglehetősen gyenge. Ebben szinte teljesen megegyeznek a vélemények – legfeljebb ott szoktak eltérések lenni, hogy melyik két-két tábláról van szó. Ez persze a cég politikáját igazolja – valamilyen szinten mindenkinek a kedvére tesznek.

Úgy gondoljuk, a ***Pinball World*** fiaskóját most már végleg feledtetni tudja ez a játék, bár örülnénk, ha 21. Századéknál valaki kimozdulna a saját fejéből, körülnézne, és kicsit szorgalmazni kezdené a 3D-s flipperek fejlesztését – addig meg ott a ***Pro Pinball***...

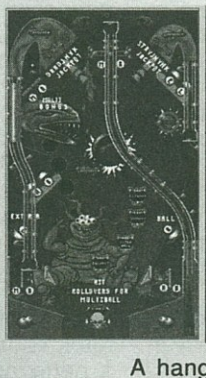
Befejezésnek egy kis lecseszés: a 19M terjedelmű program csak a CD-ről játszható, ráadásul a C: drive gyökerében elhelyez egy file-t, amely az installált részek elérési útvonalát tartalmazza. Pfuj!

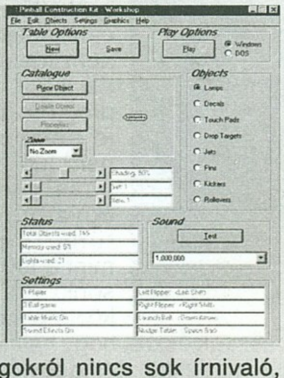
Pinball Construction Kit

Az ***Absolute Pinball*** abba a kellemes hangulatba ringatott minket, hogy a ***21st Century*** újra felszálló ágba került, és talán a rég várt flipperszerkesztő egy igazi csemege lesz. Minden reményünk szertefoszlott azonban, amikor a címképernyőn megláttuk a rémületes szót: ***SPIDERSOFT***. Meglepő, hogy a borzalmas ***Pinball World*** elkövetőit a kiadó cég nem tette lapátra, és tovább engedi nekik, hogy a patinás név védelmében ijesztgessék a közönséget. Igyekeztünk azonban félretenni előítéleteinket, és kissé reményvesztetten megpróbáltunk valami hiteles képet adni a ***Construction Kit***ről.



A szerkesztő természetesen Windows-os, a megszerkesztett táblák azonban használhatóak DOS alatt is. Ha már van ilyen lehetőség, rögtön ki is próbáltuk a demo táblákat DOS alatt. Az egyes táblákkal eltöltött átlagos idő 5 és 10 másodperc között mozgott, ugyanis egytől egyig sivárak és ötlettelenek, nem is emlékszünk, mikor láttunk utoljára ilyen silány alkotásokat – még a jobb C64-es flipperek is ütötték őket (pl. ***Mechanicus***). Bánatunkban betöltöttük a szerkesztőt, és meglepetten tapasztaltuk, hogy itt viszonylag katonás rend uralkodik. Próbáljunk meg egy új táblát csinálni!





Először is egy **Template**-et kell választanunk, ez azt hivatott leírni, hogy a táblán nagyjából mi hová kerülhet, és hogy hol helyezkednek el a rámpák, azaz őket bele kell rajzolni a háttérbe - ez bizony baj... Voksoljunk mondjuk az *Under Attack 3* mellett, ez viszonylag kevéssé tolakodó. A **Template**-ben a háttérkép is benne van, ezt persze bármikor lecserélhetjük a **Graphics** menü *Table Import/Export* pontjával. Az új **Template** előállításáról azonban semmit nem találtunk...
Ezután a kicsit megnyirbált lehetőségekkel bíró szerkesztőképernyőre kerülünk. Bal oldalt a tábla látható, jobb oldalt pedig a szerkesztőpanel.
A lényeg középen van, itt válogathatunk a táblán elhelyezhető objektumok között. A második arculcsapás itt éri a gyanútlan usert: van összesen 8 előredefiniált típus, és slussz. Az, hogy ezeknek mindenféle tulajdonságát beállíthatjuk, és a képét is lecserélhetjük, nem ad sok ujjongásra okot, hiszen ez alapvetően elvárható. A képek egyébként jól vannak rendszerezve: minden típushoz tartozhatnak készletek, és minden készletnek lehet valahány eleme. Sajnos, az egyes készletek elemeihez nem lehet default értékeket rendelni, így a tábla minden egyes objektumához be kell állítanunk az egyedi értékeket, ha azok eltérnek a szerkesztő íróinak defaultjaitól – ezen maximum a **Cut**/**Paste** segíthet egy kicsit.
A szerkesztőben sajnos nincs rajzoló, így kénytelenek vagyunk egy külső programmal megalkotni saját objektumainkat (amennyiben nem tetszenek a ***Construction Kit***hez mellékeltek). Annyi eszük viszont volt a készítőknek, hogy igyekezzenek kényelmessé tenni több objektum importálását: az **Object Editor**ban választanunk kell egy képet, és erről vehetjük sorban tárgyakat.

A hangokról nincs sok írnivaló, hozzárendelésük az eseményekhez egyszerű és logikus, a CD-n ezekből is szép készlet van felhalmozva.
Az egyes tárgyak tulajdonságait az **Object Properties** gomb (vagy menüpont) választásával szerkeszthetjük át.

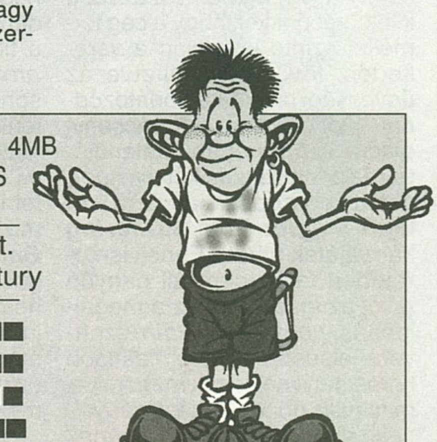
Ez a képernyő szintén nem igényel sok részletezést, az egyes mezők magukért beszélnek.

Aki idáig eljutott, és még mindig komolyan gondolja, hogy flippert fog készíteni, az már bizonyára hiányolja az események egymásra hatásának beállítását. Nos, természetesen van ilyesmi, de sajnos elég korlátozottak a lehetőségek. A következő két objektum egyikét használhatjuk: **Touch Pad** vagy **Drop Target**. Ezek közül rakjunk ki pár darabot, majd az **Edit** menü *Select Group* pontjával csoportosítsuk őket. Ha az összeset lelőjük, akkor léphet életbe az **Object Properties** képernyő *Feature/Name* részében beállított jutalom, a típustól függően:
- Ha típus **Collect**, akkor azonnal megkapjuk a bonus-t (vagy nem; ld. lejjebb)
- Ha a típus **Enable**, akkor a játékmező egy másik pontján **Collect** típusúra beállított csoport ezentúl élni fog, annak lelövésével megkapjuk a hőn áhított jutalmat.

Ebből az is következik, hogy egy jutalom csak egyféleképpen szerezhető meg, ráadásul az egyes bonus-ok is előredefiniáltak.

Nem akartunk részletes leírást készíteni, így ennyi talán elég is lesz. Úgy gondoljuk, hogy a program szűkös lehetőségeit és bőséges korlátait sikerült bemutatnunk – ha valakinek sok fölös szabadideje van, esetleg jól elszórakozhat vele, de komoly flipper készítéséről tessék lemondani.
Persze a ***21st Century*** sem hülye, hogy ilyen könnyen konkurenciát teremtsen saját megélhetési forrásának, de egy ilyen egyszerű szerkesztőt az emberek szerintünk maximum a név miatt fognak megvenni...

Bryan



Minimum hardver: 486DX2, 4MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: 21st Century Ent.
Tesztpéldány: 21st Century

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

Acclaim entertainment MIX

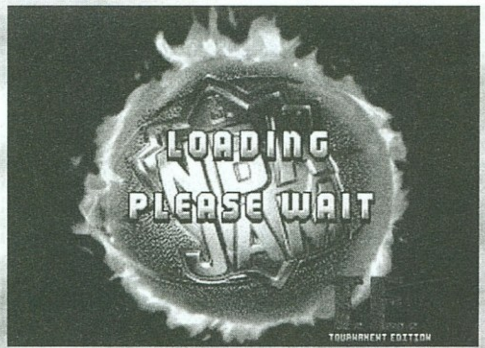
Puszika mindenkinek! Talán már megszoktátok, hogy a hallgatás jótékony homályából visszatért team-ünk hirtelen ötlettől vezérelve az oldalak többségét kisajátította magának ebben a számban, részben, hogy pótoljuk a lemaradásunkat, részben hogy növeljük az újság színvonalát. Na, ezt egyes Lajos-féle emberek úgy értelmezték, hogy most aztán már mindenféle programokat hozzánk lehet vágni, és megpróbálta ránk sózni az **Acclaim** cég több CD-ből álló kis játékmixét. Mivel éppen nagyon el voltunk foglalva (***Windows*** alól ***DOOM***oztunk...), ez ellen hevesen tiltakoztunk, de – amint azt a mellékelt ábra mutatja – némi szerkesztői ráhatás segített (csak a történelmi hűség kedvéért: ez a "ráhatás" a "Na jó, fizetek még egy kört..." mondatocska volt). Szóval, most következzék az **Acclaim** cég legújabb játékairól egy rövidke ismertető (elöljáróban annyit, hogy a tizennégy évesnél idősebb olvasók inkább lapozzanak).



Aki esetleg nem tudná, annak elmondjuk, hogy az **Acclaim** adja ki a játéktermi gépek számítógépes átiratának túlnyomó többségét (ld. ***Mortal Kombat***). Nos, ezek után talán nem okozunk nagy meglepetést azzal a kijelentésünkkel, hogy a cég termékei szinte kizárólag a verekedős, lövöldözős, illetve az ügyességi játékokra korlátozódnak (üdítő kivétel a karácsonyi piacra szánt néhány kalandjáték és a már lassan két éve ígérgetett, most éppen januárra várható ***Magic: The Gathering*** kártyajáték-átirat). Ennek ismeretében talán nem áll nagyon távol az igazságtól az a megállapítás, hogy az **Acclaim** szoftverei elsősorban a legfiatalabb korosztályt célozzák meg, mivel minimális gondolkodást igényelnek, s enyhén szólva is pórias kivitelezésük láttán csak a kisiskolások nem húzzák el megvetőleg a szájukat. De nézzük inkább a konkrétumokat!

Kezdjük talán a ***Batman Forever*** névre keresztelt verekedős geméval. Aki látta a filmet (aminél rosszabb / unalmasabb / primitívebb terméke talán még nem is volt a hollywoodi filmiparnak. (Azért nem kell ezeket félteni! Láttátok pl. a Függetlenség Napját ? Az se semmi... Már várjuk a PC-átiratot, hogy egy kalap alatt a filmet is jól lehúzhassuk.)) Szóval aki látta a filmet, amiből a játék készült, az már talán a cím felénél heveny idegrángást kap, s villámgyorsan begépeli a del *.* parancsot (talán eme reflex elleni védekezésképpen teszik az ilyen játékokat (is) CD-re...). Nos, ezen emberkékkel megosztunk egy bizalmas információt: maga a játék nem is annyira rossz, mint a film. Egy egészen pofás verekedős geméről van szó, amit azonban a "tizenkettő egy tucat" kategóriától nem ment meg az Isten se. A program ugyanis semmi újat nem tud mutatni. Ebben is ugyanúgy ütünk/rúgunk, mint a többi hasonló játékban, közben meg azt vesszük észre, hogy halálra unjuk magunkat. Mindegy, azért a kisebbek elszórakozhatnak vele egy darabig, mert a grafika a VGA felbontáshoz képest egész jó (egy-két animáció pedig egyenesen rulez), a játékmenet pedig követi a film összes szereplőjét: *Kétarc*ot, *Rébuszt*, meg a többi hasonlóan okos névre hallgató ellenfelet). Külön poén az, hogy ketten is lehet játszani a játékot, és hogy az **Options** menüben fel lehet nyomni az életek számát. Egy szó mint száz: a ***Batman Forever*** öcsikénk / húgocskánk számára egész élvezhető lehet, de mi inkább maradjunk meg a több értelemmel bíró szoftvereknél (ez egyébként szinte az összes **Acclaim**-termékre igaz).

Vizsgálódásunk következő áldozata az ***NBA JAM Tournament Edition*** című sportprogram, ami talán a legnívósabb darab volt az összes rendelkezésünkre bocsátott Acclaim-CD közül.



Ez egy mókás kis kosárlabdaprogram, aminek a hangulata nekünk a jó öreg 64-es időket idézte. A készítők ugyanis nem törődtek azzal, hogy a játékot túlbonyolítsák ezerféle kameranézettel, opcióval, inkább megmaradtak a 2D-s kivitelezésnél, és a jó játszhatóságra, valamint a gyors animációra helyezték a hangsúlyt. (Hú a mindenit, hiszen mi dicsérjük ezt a gamét! Na, akkor gyorsan eláruljuk, hogy azért ezzel sem lehet huzamosabb időt eltölteni némi IQ-csökkenés nélkül.) Az **Options** menüből talán némi magyarázatra szorul két menüpont, a **Game Options** és a **Special Features Options**. Az előbbivel a játékosok méretét, sebességét és a nehézségi szintet állíthatjuk be, míg az utóbbi a különféle időbeállításokra szolgál, valamint itt kapcsolhatjuk be a bajnokság üzemmódot. Játék közben az irányítás egyértelmű, külön gomb van a passzolásra és a rádobásra. És most pár szót a kivitelezésről: a grafika talán kissé furcsának tűnhet az első pillanatban, ugyanis a játékosok figurája meglehetősen karikaturista szemlélettől vezérelve fogant a rajzoló agyában. Értjük ezalatt azt, hogy a vékonyka, nyurga testre akkora fej került, hogy az még egy Hangyának is a becsületére válna. Ez egyrészt azt eredményezi, hogy halálra röhögjük magunkat a játék első öt percében, másrészt azt, hogy ettől némi újdonság-íze lesz a dolognak. A játékosok animációja egyébként cool, rengeteg fajta dobást, cselt, zsákolást ismernek, igaz, egyik-másik elég nevetséges (példának okáért jókat mosolyogtunk, amikor az egyik melák néger felugrott a levegőbe, ott csinált két spárgát (a levegőben!), majd száznyolcvan fokos fordulatot követően a labdát hátulról bezsákolta...). Természetesen az összes amerikai csapat ellen játszhatunk, s amelyik csapatot választjuk, annak a csapatnak a tagjai lesznek a pályán. Ezt úgy tessék elképzelni, hogy ha teszem azt, Scottie Pippent választjuk, akkor játékban az egyik játékos hasonlítani fog Scottie Pippenre, magyarul szólva: Pippen fejét fogja az egyik játékos testére rakni a gép. Ez megint egy olyan poén, ami csak emeli a játék színvonalát. Szóval, az ***NBA Jam TE*** egy tuti kis program, érdemes átmásolni valakitől (hogy aztán fél óra múlva letöröljük...). Utóbbi egy mondatunkat a BSA Magyarország szponzorálta... Ja és Karácsonyra jön az ***NBA Jam Nemt'ommilyen Edition***, az is valami hasonló lesz.



No, lassan rátérnénk a gyengébb ***Acclaim***-játékokra is. Itt van például a ***WWF Wrestle Mania***, ez a szintén sportjátéknak szánt valami. Hát, erről már nem sok jót tudunk szólni, esetleg azt, hogy rosszból is megárt a sok(k). Ez a játék ugyanis a "tizenkettő egy tucat" kategóriáját sem üti meg. A gaméban elvileg az Amerikában oly népszerű pankráció bajnokait irányíthatjuk, gyakorlatilag azonban nem irányítjuk, mert a nehézkes kezelés és a rengeteg gomb nyomkodása a játék összes lehetséges élvezetét el-

veszi. A grafika gyatra és darabos, a különféle rúgások és ütések pedig alig férnek el egymástól. Aki mégis meg szándékozná vásárolni, azt óva intjük eme badar cselekedettől, a pénzt lehet értelmes dolgokra is költeni (ott van például a ... **(Bocs, ezt kihúztam, mert lassan több Galagonya-reklám lesz az újságban, mint Microsoft – Hancu)**).

Még a ***WWF Wrestle Mania***-nál is rosszabb játék a ***Bubble Bobble*** című rettenet, ami egy CD-n két játékot tartalmaz: az egyik a címadó játék, a ***Bubble Bobble***, a másik pedig annak idején ***Rainbow Islands*** néven riogatta a tisztelt játékosokat. Mindkét stuff színvonala a nagyon korai 64-es időket idézi, ugyanis a bugyuta játékmenet, az ócska kivitelezés és a prüttyögő, normálatlan hangok egyaránt felfedezhetők mindkét programban. Külön érdekesség az, hogy a ***Rainbow Islands***-t kétszer rakták fel a CD-re, egyszer VGA-s, egyszer pedig EGA-s grafikával (ja, a ***Bubble Bobble*** is EGA-t használ). A játékról annyit, hogy egy mozgó kis valamivel kell egyre feljebb jutni, illetve egyre több csúnya bácsit le kell lőni. Roppant elmés, szóval esetleg egy hatéves gyerek tudna huzamosabb időt eltölteni vele, de az az igazság, hogy a játék még felnőttek számára is túl nehéz (mi sem jutottunk tovább a harmadik pályánál). Szóval, ezt inkább ne erőltessük, akkor már inkább vegyük elő a 64-emulátort.(Ha esetleg nem lenne kéznél, a második CD Ultrán biztos van...) Nem nagyon értjük a dolgot, de ha már a C64 legendás játékait gyártják újra akkor miért nem mondjuk a ***King's Bounty***-t vették elő? Vagy a ***Pirates!***-t, a ***Neuromancer***t, a ***Laser Squad***ot, a ***Bard's Tale***-t, a ***Storm Across Europe***-ot, a... **(Nézd má', a Hancu úgy maradt. Akkor inkább átveszem a szót, mert még képes lenne a teljes újságot 64-es klasszikusok felsorolásával megtölteni – Stökiláda)**

Hát, ennyi lett volna rövid kis ***Acclaim***-mixünk. A programokról most elmondhatnánk, hogy idejétmúlt, vacak játékok, és csak egyik-másik képes lekötni a játékost egy félórára, de inkább nem tesszük. Mert ugye: ha minden igaz, akkor amiket mi láttunk, még nem a teljes játékok voltak, hanem mindenféle Pre-Béta Demo verziók, azaz lehet, hogy a végleges anyagok színvonala már a csillagos eget fogja súrolni (na ettől azért nem tartunk, de lehet). Másrészt viszont elég tanácstalanul állunk a kérdés előtt, miszerint most kiket is célzott meg az Acclaim ezekkel a játékokkal. A stílus után ítélve nyilván az 5-10 éves korosztályt, de azok meg (ha csak egy Hangyányi eszük is van) az ilyenekkel inkább a játéktermekben meg a különféle konzolos meg playstation-ös "csodagépeken" fognak játszani, a PC-n meg max. apuci kölcsönkapott adult CD-it nézegetik. Akkor meg minek az egész? Hogy nehezebben lehessen megtalálni az adult CD-ket? Jó lenne, ha a cég rátérne a normálisabb, NEM JÁTÉKTERMI szoftverek fejlesztésére, mert különben nem jósolunk nekik nagy jövőt. A hang többnyire rettenetes, a grafika pedig VGA-s, illetve EGA-s, szóval 320x200-as felbontásnál senki ne várjon többet Eerről egyébként még egy kis verset is írtunk:

"Játszottunk az *Acclaim*-mix-szel,
ronda volt az összes pixel..."

Csakis kiskorúaknak ajánljuk ezeket a gamékat, de inkább nekik sem. Az értékelést meg inkább hagyjuk, mert 4-esnél nagyobb értéket egyik játék sem kapna... Na, megyünk vissza ***DOOM***ozni (természetesen ***Windows*** alól)...

H2-Óhhh Team

Perfect Flight

Flight Sim 5™ Add-on Pack

E havi **Flight Simulator** témánk egy újabb kiegészítőprogram-gyűjtemény lesz, amelyet a nem túl ismert ***Instant Access*** nevű csapat készített. Ez a programcsomag egy kicsit különbözik az eddig megszokott ***FS5***-kiegészítőktől, de aki látott már internetről származó shareware kiegészítőprogikat, annak ez a lemez is ismerős lesz.
A csomag egyetlen CD-n terpeszkedik, és elég jól ki is használja szinte minden helyét. Az eddig látott gyári kiegészítőprogikkal szemben az első szembetűnő különbség az, hogy ez a CD nem egyetlen programot tartalmaz, hanem sok százat. Tulajdonképpen ez egy gyűjtemény az ***FS***-rajongók számára, amit sok, egymástól teljesen független programozó, illetve grafikus készített.



A CD installálásához szükségünk van valamiféle Windows-ra, megfelel bármilyen 3.X verzió, de a Win 95-nek is tud örülni a progi. Installálás után megjelenik egy programcsoport, amely három ikont tartalmaz. Ezek egyike a **Virtual WebTour**, amellyel csatlakozhatunk egy virtuális hálózathoz. A második ikonnal csatlakozhatunk egy valódi hálózathoz, mégpedig az **IBM Global Network**höz, a harmadik ikon segítségével pedig hálózati programokat telepíthetünk gépünkre.
A legérdekesebbnek a **WebTour** ígérkezik, foglalkozzunk tehát először azzal! Ez tulajdonképpen egy HTML megjelenítő Windows alá. A CD-n rengeteg ilyen típusú file van, sőt, szépen meg van pakolva némelyik könyvtár a szövegek mellé rendelt képekkel is. Bejelentkezéskor leírásokat olvashatunk a CD-n elhelyezett programokról, viszont ha használjuk az **Open File** opciót, akkor érdekesebb dolgokra is bukkanhatunk. Van egy teljes **E-Flight** nevezetű hálózati újság, amelyben szinte mindent ugyanúgy használhatunk, mintha interneten lennénk, de van benne néhány bug, így pl. programokat nem lehet "leszedni", legfeljebb Nortonnal, mert a .zip file-ok azért ott vannak a könyvtárban. Aki nem tudná kezelni a HTML-t, annak van egy kiadós méretű help, amely elég részletes leírás annak kezeléséről. Egy másik könyvtárban egy ejtőernyős hálózati magazinra bukkanhatunk, amelyben részletes leckéket olvashatunk az ernyők használatáról. Kezdők és haladók részére is találhatunk itt komplett elméleti tanfolyamokat. Aztán van itt még **Air UK** homepage is, ami nagyjából semmire sem használható, valószínűleg reklám, de azért annyit meg lehet belőle tudni, hogy ez a légitársaság milyen tarifákkal dolgozik Nyugat-Európában.
Az **IBM Global Network Setup** ikon segítségével csatlakozhatunk a hálózatra, sőt, installálhatunk jónéhány hálózat software-t is. Ilyen az **IBM Internet Dialer**, a **Trumpet 2.0**, az **Eudora Light** valamint a **Netscape 2.0** verziója. Az installprogram leginkább Win 95 alá készült, de elfut a régi 3.1-esen is.
A CD viszont nemcsak ebből áll. Rengeteg kiegészítőprogi van rajta, amelyeket DOS alatt is használhatunk. Legtöbbjüket tömörített állapotban találjuk meg, de vannak könnyen elérhető dolgok is, amelyekhez léteznek futtatható installprogramok a CD-n. Helyet kapott egy **Scenario**, amely egész Angliát és Írország területét lefedi, valamint elnyúlik messze délre az Azori-szigeteken és Gibraltáron át egészen a Kanári-szigetekig. A tájképek viszonylag jók, de nem számítsunk semmi különlegesre, mivel az ***FS4 Scenery Designer***rel készültek. Ez kifejezetten rossz ötlet volt a csomag összeállítói részéről, mivel az ***FS5*** megjelent már 1993-ban, ezt a CD-t viszont csak 1996-ban hozták ki. ***Flight Simulator 4***-et már legalább két éve nem használ senki. Az egyetlen előnye az, hogy elfut 286-oson is, de természetesen ettől még azért használhattak volna frissebb szerkesztőt is.
Felvetődik a kérdés, hogy a 4.00-s verzióhoz készült **scenery**-t meg lehet-e egyáltalán nézni az 5.X verziójú játékban. Természetesen lehetséges, viszont egy kicsit trükközni kell ehhez. Az ***FS5*** indítása után lépjünk be a **Scenery** menü *Scenery Library* almenüjébe! Itt állítsuk be először az aktuális scenery-nek az **UK.SCN**-t, majd ha alul kivilágosodik a **Select SC1** gomb, nyomjuk meg! Egy újabb almenübe kerülünk, ahol alul át kell állítanunk a **Manual Load** feliratot **Automatic**-ra. Ezután keressük meg a *Scenery Comp-lexity* menüpontot a **Scenery** menüben, és állítsunk mindent **Very Dense**-re, majd térjünk vissza a játékba! Ha installáltunk repülőgépeket is a CD-ről, akkor nyugodtan használjuk a **Situations**-t ahhoz, hogy a gépünket az új **scenery** területére vigyük. Ha nem tudjuk installálni az új repülőgépeket, akkor ne használjuk az előbbi módszert, mert a szituációkban el vannak mentve a gépek is, és a meghíváskor egy hibaüzenet kíséretében kifagy az ***FS5***. Ilyenkor jön a jó öreg próbálgatós módszer. Jelenítsük meg a térképet, lehetőleg jó nagy méretben, majd kapcsoljunk át **Slew** módra, és a kurzormozgató billentyűkkel mozogjunk mondjuk London irányába! Ezen a területen már biztosan bekapcsol a **scenery**, és élvezhetjük a műsort, ha visszakapcsolunk repülés módra.



Mint már említettük, ehhez a csomaghoz tartoznak új repülőgépek, egész pontosan 18 darab, amelyeket szerencsére ***FS5***-höz készítettek. Ezek viszont nem futnak a ***Flight Simulator Flight Shop*** nélkül, amelyet a ***Flight Simulator***hoz hasonlóan szintén a ***BAO*** (***Bruce Artwick Organization***) készített. Az ***FSFS*** manapság egy kicsit nehezen beszerezhető kis hazánkban, de mindenképp megéri az utánajárást, mert kitűnő szerkesztőprogram, és ráadásul az összes megjelenő új repülőgépet ezzel készítik, következésképp csak olyan ***FS5*** alatt hajlandó megjelenni az új repülőgép, amelyre installálták már ***FSFS***-t. Az alábbi gépek közül válogathatunk repüléseink során:

Aerocar: Ez egy kisautó, amelyet egy vállalkozó kedvű úriember a 60-as évek táján átépített repülőgéppé.
Armstrong Whitworth Argosy: Egy négymotoros nagy gép.
Avro 504 Trainer: A leghíresebb és egyben legkitűnőbb angol kiképzőgép. A Második Világháború összes ász pilótáját ilyenen képezték ki.
Bristol Superfreighter: Nagy szállítógép a Silver City Airways színeiben. 1944-45 táján tervezték.
British Aerospace 146-200: Egy négyhajtóműves, sugárhajtású, viszonylag kis méretű nemzetközi utasszállítógép.
Boeing B-737: Kéthajtóműves utasszállítógép a British Airways színeiben.



Boeing B-757: Ld. az előzőt! Csak egy kicsit nagyobb, meg egy kicsit modernebb...
Douglas DC-3: A jól ismert oldtimer gép ezúttal a Dakota légitársaság színeiben.
De Havilland Dragon Rapide: Sikeres utasszállítógép, amely 1933-ban repült először. Az évek során sok nagy légitársaság használta ezt a típust, sőt, néhány példány még ma is repül.
Grumman Goose: 1937-es gyártású harci gép, amely rendelkezik kerekekkel is és a vízre való leszállást segítő talpakkal.
Hawker Siddeley 147: 1959-es gyártású, 89 utas befogadására képes szállítógép.
Lake Amphibious LA4-Buccaneer: 1948-as gyártású kételtű gép.
Petrel Amphibious Microlight: Kitűnő repülési tulajdonságokkal rendelkező, francia tervezésű kételtű gép.
Piper PA-38 Tomahawk: Kitűnő, modern gyakorlógép, amely képes egyszerűbb műrepülésre is.
Short Sunderland: 1937-es katonai repülőcsónak. A Világháború során a legtöbb szövetséges haderő használta.
Shorts 360: Kéthajtóműves, kis hatótávolságú modern turboprop, amelyet ma is használ rengeteg nagy légitársaság.

Ezenkívül még *Avro Anson*, *Britten Norman Islander*, *De Havilland Tiger Moth*, *Hawker Hart* és *Miles Gemini Twin* típusú repülőgépek pilótafülkéjéből nézhetjük az ***FS5*** világát.
Az angol **scenery**-hez és repülők-



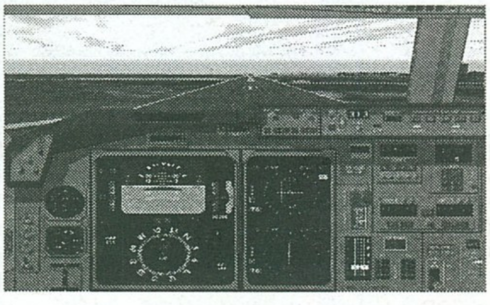
höz tartozik rengeteg szituáció, amelyek mindegyikében egy-egy repülési kaland kezdőállapota van elmentve. Ezeknek a kalandoknak a leírása benne van a kézikönyvben, valamint megtalálható HTML formátumban is. Van belőlük jó sok, pontosan 30 darab, és ha hozzávesszük, hogy legtöbbjük több órás (nem ritka a 9 óráig tartó repülés), elég hosszú ideig biztosítva van a leendő játékos szabadidejének kitöltése.

Az előbb említett repülések elképzelhetetlenek pontos navigáció nélkül. Ehhez pedig kéne egy jó térkép, ami általában hiányozni szokott a kelléktárból. Ennek helyettesítésére vagy pedig kiegészítésére találták ki a NAV1 nevű programot. Ez egy nagyon hasznos navigációs segédprogram, amellyel útvonalterveket lehet készíteni az ***FS5***-höz.

A program DOS alá készült, és két verziója létezik. A NAV-1S segítségével csak 100-nál kevesebb, míg a NAV-1H-val 100-nál több repteret használhatunk. A két program kezelése nagyjából megegyezik, így nem részletezzük külön mind a kettőt. Indítás után a megjelenő képernyőn ki kell választani egy körzetet, ahol repülni szeretnénk. Lehetőség van meglévő körzetek törlésére és újak hozzáadására is. Erre akkor lehet szükségünk, ha a ***Flight Simulatorunk***hoz új **scenery**-t szerzünk be, és arra is szeretnénk használni a NAV1-et.

A kiválasztás után egy újabb képernyőre kerülünk, amelyen kilenc lehetőség található. Ezek sorrendben:

1. **Flight Planner**: Navigációs útvonalterv-készítő. Először az indulási, majd a célrepteret kell megadnunk, majd továbblépve információkat kapunk ezekről. Itt a reptér helyzetét, tengerszint feletti magasságát írják le, valamint megadják a torony kommunikációs rádiójának frekvenciáját, és azt, hogy van-e ott lehetőség üzemanyag-feltöltésre. Ezután ki kell választani azt a kifutót, amelyikről fel akarunk szállni, illetve amelyiken majd landolni kívánunk. Ezekről is adatokat kapunk, így például leolvashatjuk az irányukat, hosszúságukat, szélességüket és a leszállást segítő fények típusát. Ezután be kell állítani a szél irányát és sebességét, amely majd döntően befolyásolja a navigációt. Végül a tervezett sebességünket is be kell írni, és ezekből kiszámolja a gép a várható menetidőt. Ha az eddigiekkel megvagyunk, a következő képernyőn megnézhetjük, hogy a program milyen rádiójeladók használatát javasolja. Az 'I' billentyűvel növelni, az 'R'-rel pedig csökkenteni tudjuk ezeknek a számát. Ha nem tudjuk, hogy milyen jeladókat sorolt fel a program, nyugodtan nézzük meg grafikusan az '**N**' billentyű segítségével. Itt le van rajzolva az útvonal összes kiválasztott jeladójának iránya és távolsága, így könnyen áttekinthető az egész. Ha kész vagyunk ezzel is, már csak a megközelítés és a leszállás megtervezése van hátra. Ehhez a landolási manőver kezdetének magasságát kell bepötyögni, és máris listát kapunk arról, hogy a reptértől adott távolságban milyen magasan kell repülnünk. Még mindig nincs vége, mivel az üzemanyag-fogyasztásról is kell infokat adni. Ha nem a *Cessná*val vagy a *Learjet*tel repülünk, meg kell adni a gép fogyasztását. Itt még újra figyelmeztetnek, hogy melyik reptéren nincs üzemanyagtöltő-állomás, aztán már csak egy képernyő maradt. Itt a '**H**' gombbal kinyomtathatjuk a beírt adatokat és azokat, amelyeket ezekből a gép számolt ki.
2. **View Airport Data**: Repterek adatait kérhetjük itt le. Ha megadtuk a reptér számát, egy új képernyő jelenik meg, amelyen felül egy táblázatban adatok vannak, alul pedig a kifutók elrendezése van lerajzolva. Az adatok felülről lefelé: város neve; reptér neve; reptér helye ***FS4*** kódokban; reptér helye fokokban; tengerszint feletti magasság; irányítótorony kommunikációs rádiójának frekvenciája; üzemanyag-lehetőség; VOR vagy NDB jeladók.
3. **Add/Delete Airport**: Ezzel az aktuális repülési körzetben újabb repteret hozhatunk létre, illetve a már meglévők közül törölhetünk. Új reptér hozzáadásakor végigkérdezi az összes lehetőséget, amit majd adatként visszaszolgáltathat a 2. menüpontban. A törléshez csak a reptér számát kell megadni.
4. **View/Add/Delete Runway**: Az aktuális körzet meglévő repterein változtathatunk ezzel az opcióval. Új kifutó hozzáadásakor megkérdezi a program az irányt, a hosszúságot, a szélességet, a pozícióját, a fényeket, és az esetleges ILS-adókat. A többi lehetőséghez csak a reptér számát kell beírni.
5. **View/Add/Delete Navigational Aid**: Ezzel az opcióval az aktuális körzet rádiójeladóit módosíthatjuk. A törléshez a jeladó számát kell csak megadni, viszont új adó létrehozásához be kell írni a nevét, a koordinátáit és a frekvenciáját is. Ez alapján a program eldönti a jeladó típusát is.
6. **Hard copy of Airport & Runway data**: Az aktuális körzet reptereiről és kifutóiról szóló információkat nyomtathatjuk ki itt.
7. **Calculate Latitude & Longitude**: Itt lehetőségünk nyílik az ***FS4*** koordináták és a valódi, fokokban megadott koordináták átszámolására.
8. ***Change Graphics Mode***: A grafikus módot változtathatjuk itt meg. Ezenkívül itt lehetséges kiszámolni a Föld felületén lévő két pont közötti távolságot is. Ehhez a pontok koordinátáit kell csak begépelni.
9. ***Change Flight Area***: Ezzel visszakerülünk a nyitóképernyőre, ahol kiléphetünk a programból, vagy új körzetet választhatunk.



Talán sokakban felmerült már az a kérdés a fentieket olvasva, hogy lehetséges-e egyáltalán a különböző körzetek közti repülés navigálása ezzel a programmal. Lehetséges, de nem mindig. Ha ***FS4*** környezetben repülünk, csak olyan körzetek közti repülésekhez használhatjuk a progit, amelyek ugyanabban a világban vannak. (Az eredeti ***FS4*** világ alapállapotban csak észak- és Közép-Amerikát mutatja. Tehát nem lehet például a New Yorkból Londonba való repüléshez használni a NAV1-et, mert London már az európai világhoz tartozik.)

Ahhoz, hogy ezt a lehetőséget használjuk, először is ki kell választanunk a kiindulási reptér körzetét, majd az útvonaltervezőben az indulási repteret hagyományos módszerrel, a célrepteret viszont koordinátáival adjuk meg! (Ha nem ismerjük az ***FS4*** koordinátákat, akkor egyszerűen konvertáljuk át a fokokat a 7. pontban!) Egyelőre ugyanazt kell tenni, mint amit feljebb leírtunk az 1. pontnál. Ezután váltsunk át a célreptér körzetére! Most a kiinduló repteret kell a koordinátáival megadni, és haladhatunk is tovább a feljebb leírtak szerint. Itt már használhatjuk a megközelítési útvonal tervezőjét is.

A pontos navigáláshoz sok segítséget tudnak nyújtani a célkörzet szélén elhelyezkedő jeladók. A tervező alapján viszont nem láthatjuk ezek elhelyezkedését, mert az útvonal hosszát jelképező vonal akár 2.000 mérföldnél hosszabb távolságot is jelképezhet, míg a folyosó szélessége 60 mérföld. Tehát ha kíváncsiak vagyunk a jeladók elhelyezkedésére, akkor készítsünk egy fiktív repülési tervet a célkörzetben, és ott már jól látszanak a jeladók irányai.

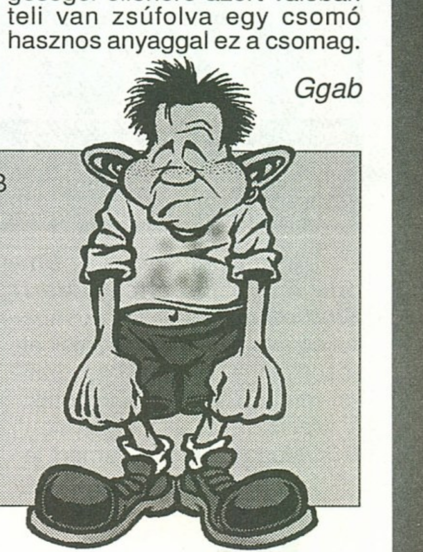
Well, körülbelül ennyi ez a CD. Úgy összegészében az a véleményünk róla, hogy a doboza szép, de a többi nem hoz semmi különösebb újdonságot. A kézikönyvben ugyanazok a dolgok vannak leírva, amiket HTML-ben is elolvashatunk, így felesleges. Főleg akkor, ha figyelembe vesszük, hogy a könyv kb. háromnegyede repülési kalandok leírásával van megtöltve (a maradék pedig installálási jótanácsokkal). A gyengeségei ellenére azért valóban teli van zsúfolva egy csomó hasznos anyaggal ez a csomag.

Ggab

Minimum hardver: 386DX, 1MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Windows

Kiadó: Instant Access
Tesztpéldány: KoBaK Kft.

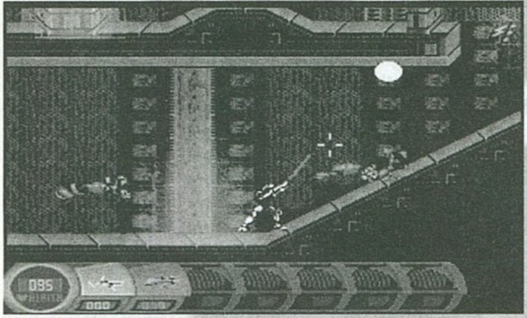
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



CyberJudas

Elnök úr, a hálózat már nem biztonságos. Az áruló itt van közöttünk!

Az Empire lassacskán már három éve hirdetésekben kecsegtette a felhasználókat egy – szerintük – "vérbeli és eddig soha nem látott megoldásokat tartalmazó", cybertérre épülő kalandjátékkal. Érdeklődésünket a szép 3D-s képek keltették fel, s az az igazság, hogy a történet is klassznak tűnt: Védjük meg az elnököt (tehát magunkat) a hálózatokon és a valós világban életünkre törő bérgyilkosoktól.

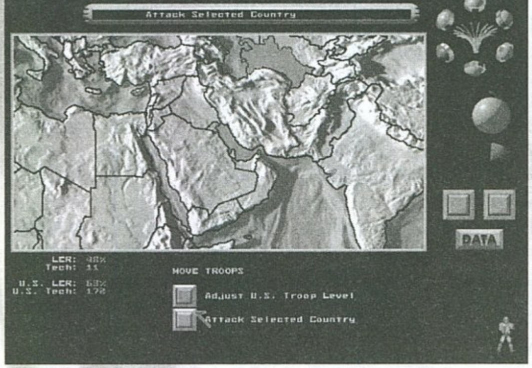


Érdekes lett volna egy ***Cyberia***-t idéző környezetben fejtörőket megoldani, ide-oda rohangálva eszméletlenebbnél eszméletlenebb akciókban résztvenni. Nos az ***Empire*** nem váltotta be ígéretét. Izgalmakban bővelkedő 3D-s kaland-akció game helyett a rikító sárga dobozban egy stratégiai játékot tartalmazó CD-t találunk, amely természetesen tartalmaz új és ötletes megoldásokat, de egyáltalán nem elégíti ki az igényesebb játékosokat.

A programot egyébként az ***Empire*** munkatársai egy ***Merit Studios*** név alatt futó csapat kollégáival "követték el", akik elsősorban a produceri és grafikai munkákban segédkeztek. A ***Merit*** neve a "megszállott" ***DOOM***osok körében ismert lehet, ugyanis a "nagy öreg" 94-es megjelenése után a ***Merit*** folytatta a sort legelőször egy ***Dr. Radia-ki*** cí-mű, e-lég ötletes, de enyhén szólva unalmas klóntaggal. A ***Cyber Judas*** esetében a ***Merit Studios*** 3D-s designjára nem lehet panasz, elfogadható, sőt, megkockáztatjuk, hogy élvezhető színvonalon alkottak a srácok. Maga az egész nem kóser.

A játék introja maga a történet. A játékos az USA elnökeként hivatali ügyeit egy kiterjedt hálózaton keresztül bonyolítja. A **Shadow Net** (így hívják a játék lényegét alkotó teret) számos államirányító hivatalának felügyelője áll rendelkezésére tanácsokkal, tényekkel, különböző lehetőségekkel; mint végrehajtó hatalom operálnak.

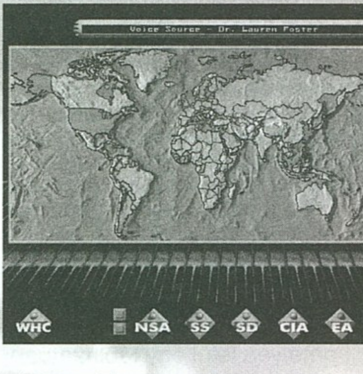
A világ mint forgyogó massza öleli körbe hatalmas és gazdag országunkat. Feladatunk az USA érdekszféráinak biztosítása a nemzetközi porondon, a feszültséggócok, terroristákat tápláló országok felszámolása, "birodalmunk" státuszának fenntartása a következő választásokig. Dolgunk nem könnyű, mert felügyelőink közül valaki áruló, életünkre tör, hogy megkaparinthassa a hálózat és az ország feletti hatalmat. Őt is fel kell kutatni, és persze nem árt likvidálni. Ezt mind úgy érhedjük el, ha a cybertérben száguldozva a rendelkezésre álló bőséges információhalmazok segítségével gyorsan, de körültekintően hozunk döntéseket. A játék eléggé kétesélyes. Hiába áll kezdetben rendelkezésünkre a földgolyó legmodernebb hadserege, ha feleslegesen vetjük be őket, rossz helyen és időben, eddig kielégítő népszerűségünk is elkezdhet zuhanni, ami hatalmi struktúránkat a bukás felé taszítja, "Júdás" malmára hajtva a vizet.



A Shadow Net keretein belül az eligazodás egyáltalán nem nehéz, még annak is hasznos segítséget nyújthat a "gépkönyv", illetve mondani "kézikönyv", aki az angol nyelvet nem ismeri olyan jól. Hamar felismerhetőek az egyes lehetőségek.

Három fokozaton vághatunk neki White House-béli tevékenységeinknek:

- A **Presidental Simulator** egy teljes gazdasági-politikai életet felölelő "*Clinton*-szimuláció". A feladat az, hogy az USA gazdasági életét valahogy összhangba hozzuk a politikai célokkal, és bírjuk ki a legközelebbi választásig. A hab a tortán persze az újraválasztott státusz lesz.
- A **Cabinet War** egy válságkezelő játék. Sokkal nagyobb hangsúly kerül a háborús védelmi-támadó szektort. A konfliktusok pókhálókként lepik el a CIA és a többi kormányszerv irodáit. A kabinetháború alapját tehát a hadsereg jelenti. Itt is elsősorban a státuszfenntartás a fő feladat.



- A **Gambit** talán a játék legdurvább része, az egész a "Júdásvadászat" hatása alatt áll, magyarán a felügyelők között meglapuló "gonosz" megtalálása a legfontosabb cél.

A játék nevünk beírásával kezdődik, majd a **Game Selection**be kerül a kedves "elnök", ahol a már említett opciók választhatóak, kiegészítve a töltés és a kilépés lehetőségével. Innen a főképernyőre jutva a következő kép fogad:

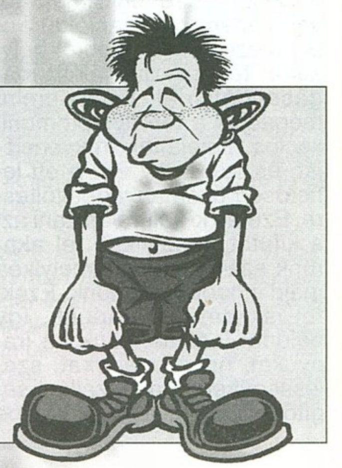
- A **világtérkép** bármely **országá**ra clickelve az apparátusunk az adott néppel kezd el behatóbban foglalkozni.
- Az elágazó **Jump Point Icons** is hasznos segítség, ha gyorsan akarunk bizonyos intézményekkel kapcsolatot létesíteni.
- A képernyő alján vannak **felügyelőink logoi**, illetve
- a **World HQ** emblémája, itt is clickeléssel létesíthetünk kapcsolatokat.
- Az **idő múlását** is a főképernyőn követhetjük nyomon, "uralkodásunk" egyébként 1993. január 1-től kezdődik a **Shadow Net**en.

Ennyi a játék alapja, innen már mindenki el tud igazodni.

Az az igazság, hogy vegyes érzelmeket keltett bennünk a ***Cyber Judas***. A design nagyon tetszett, bár a karakterek kidolgozása egy kicsit merev. A történet sajnos a "lerágott csont"-vonalat követi, a hangulat rideg, de szinte semmi köze a cyber-témakörhöz, kivéve a **Shadow Net** meglétét, amin az egész játszódik. Egy nagy baj van szerintünk a gaméval: Nincs benne "élet" a szó szoros értelmében.

Nagy ötlet – rossz megvalósítás. Talán majd legközelebb, kedves ***Empire*** és ***Merit***.

NightBladE



Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Empire
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika:	■■■■
Hang:	■■■■
Design:	■■
IQ:	■■■■



Area 51

"Az ***Area 51*** *egy titkos hely, ami 90 mérföldre van* ***Las Vegas****-tól, és itten biológiai kísérleteket végeznek egy 1947-ben lezuhant UFO-val. Valami azonban balul ütötett ki, mert az utóbbi 48 órában az idegen gének elszabadultak, s az embereket megfertőzve terjednek tova. A fertőzés fájdalmas átalakulással jár, aminek a végén az emberből alien creature lesz. Te az* ***S.T.A.A.R. (Speciális Taktikai Advanced Alienölő Rohamosztag)*** *tagja vagy, és csapatoddal meg kell semmisítened a bázist."*



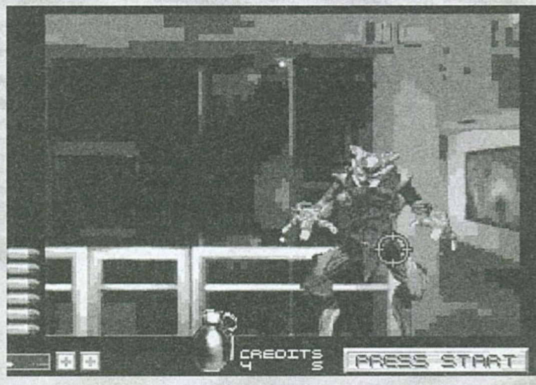
Dicsértessék! Ezúttal egy olyan játékról fogunk írni Nektek, amely életünk egyik legnagyobb (és legszomorúbb) sokkját okozta. Nos, ez a bizonyos **Area 51** névre hallgató hmmm... játék? (talán mégis megérdemli a játék nevet, mert lehet benne lőni...) az utóbbi évek szórakoztató szoftver-termelésének legmélyebb mélypontja. Talán az már a fennen található kis alapsztoriból kiderül, hogy nem egy IQ-bajnok termékkel állunk szemben, de vessünk csak egy pillantást a játék dobozára is! A doboz elején egy narancssárga ruhás, kellemesen elszenesedett bőrű humanoid néz farkasszemet a tisztelt vevővel, egyik kezében gépfegyver, másik kezében gépfegyver, a hátára két gépfegyver van szíjazva, az övén pedig egy gépfegyver lóg... A derék szenesember előtt egy szétszaggatott drótkerítés (s a király bánatában a drótkerítést szétszaggatta...), a háttérben egy robbanás, az égen gomolygó lila füstön pedig öles betűkkel a cím: **Area 51**. Hogy a figyelemfelkeltő hatás még nagyobb legyen, az 51-es szám át van lyuggatva néhány gépfegyversorozattal. Mindezek megkoronázásaként, a doboz sarkán sárga felirat hirdeti, hogy #1 arcade hit. Ha ezek után a mindenre elszánt játékos belenéz a user manualba, és nem eléggé körültekintő, akkor bizonyára bedől annak a sok képnek, ami ebben a kis füzetkében fellelhető, és – bár gyönyörűen vannak megrajzolva –, nem a játék egyes jeleneteit mutatják, vagyis egyáltalán nem tükrözik azt, hogy a game grafikája mennyire visszatasztítóan ronda (meglehet, hogy a tisztelt szerzők ezért mertek csak FELJAVÍTOTT képeket rakni a doboz hátoldalára). Amennyiben a kedves felhasználó mazochista, vagy ezen figyelmeztető jelek ellenére is megmarad abban a hitben, hogy az **Area 51**-ből játék is lehet, az indításkor meglepve tapasztalja, hogy a (csak Win 95 alól futó) game vígan elketyeg 486-DX2-n, annak ellenére, hogy a dobozra a Pentium proci minimum követelményként volt feltüntetve... De talán ismerkedjünk meg magával a játékkal is (bár, invitálásunk a Galagonyába még mindig fennáll...) !

Miután a szaggatott, '64-es időkre emlékeztető nosztalgia-intro véget ér, a főmenü jelenik meg, ahol az egyes beállítások mellett (ezeket nem írjuk le, azt úgyis mindenki tudja, hogy mi az a **Options**) végre (?) elindíthatjuk a játékot. És most jön a hidegzuhany, mert kiderül, hogy az **Area 51** egy **Operation Wolf**-klón! Ami még önmagában nem lenne olyan nagy baj, csakhogy a nagy elődgrafikája még '64-en is simán kenterbe verte ezt a rettenetesen darabos, digizettnek szánt hányást, amit unatkozó grafikusok néhány nap alatt összedobtak. Ráadásul, két percnyi játék után (ennyit már tényleg csak mazochistáknak, vagy Hangyáknak ajánlunk) kiderül az is, hogy a játékban mindössze KÉTféle ellenség van, s most ezek kinézetére térnénk ki, mert érdemes. No ugye, ezek a csúnya gének átalakítják az embert idegen lénnyé. Ez úgy zajlik le, hogy az ember bőre először elfeketedik (mint ahogy a játék dobozán levő figurának), na,



ez az egyik fajta ellenfél (nevezzük mondjuk Gézának...). Gézából egyébként van pirosruhás, zöldruhás, lilaruhás és narancssárga ruhás (ez utóbbi bizonyára a Köztisztasági Vállalat dolgozója), csak hogy változatosabbnak tűnjön a game (elárulom: nem tűnik annak). Aztán ott van a második átalakulási fázis, ez a félig ember/félig alien állapot, amit a derék rajzoló bácsik lusták voltak kitalálni, de azért meg van említve a kézikönyvben, hogy van ám ilyen is, csak még senki nem látott ilyet...

A harmadik átalakulási fázis pedig a már kész idegen (ez a másik ellenfélfajta, legyen a neve mondjuk Gizi). Most nem tudjuk, más hogy van vele, de ha mi idegen lény lennénk, és így néznénk ki, nem mutálódnánk, pláne nem más bolygókon, hanem sürgősen kihalnánk, hogy senki ne lássa meg a pofánkat. Mindenki okulására leírjuk a lény külsejét: Képzeljetek el egy nagy, barna, rücskös humanoidot, karmos kezekkel, patás lábakkal, egyetlen zöld szemmel (amivel nézni is meg lőni is tud), és egy, a lény egész testén hosszában végighúzódó, éles fogakkal keretezett szájjal... Na, ha ennek láttán nem kap röhögőgörcsöt a játékos, akkor vagy már elaludt a monitor előtt, vagy már rég elfelejtette ezt a sz...t (ugye, azt mondanunk sem kell, hogy ezek a lények ugyanúgy szaporodnak, mint az Alien szörnyei...). Na, mindjárt itt az oldal alja, szóval nem ártana a játékról is írnunk valamit. Hát, aki látta már a Műtős Farkast (gy.k.: **Operation Wolf**), azt nem fogja sok meglepetés érni. A mozgást a gép irányítja, a játékos meg a célkeresztet. Egér használata javallott, mert azzal lehet a legegyszerűbben célozni. Bal click a lövés, jobb click a fegyver újratöltése (ez utóbbira nem értjük, miért volt szükség, hiszen végtelen lőszerünk van, szóval csak idegesítő tényező az állandó újratöltögetés). Kommandózásunk közben találhatunk rejtett pályákat (itt tápok vannak, de a pályákat csakis random elv alapján engedi a gép megtalálni), tölténytárakat (egy darabig nem kell újratölteni) és kétféle power-töltényt, amikből véges a készletünk (az egyik fajta nagyobb tűzerejű, a másik meg célkövető). Ennyi. Az az igazság, hogy ha akarnánk, sem tudnánk többet írni erről a szemétről. A H2-Óhhh Team egyik tagja (a nevét nem írjuk le, mert azóta már Lipótmezőn van és a családja számít a teljes diszkrécióra, de egyébként a Stökiláda...) vette a fáradtságot, hogy játsszon a gaméval, de alig fél óra után felállt a gép mellől azzal, hogy VÉGIGjátszotta. No igen. Az **Area 51**-nek EGYETLEN pályája van, s az is félóra alatt végigvihető – a végén van egy repülő, négylábú valami, amit sürgősen le kell lőni, mert főszörny (közben sok-sok Gizi támad ránk). Ha sikerül megölni, nyertünk, ha nem, meglög, és az emberiségnek annyi (egyébként győzelemnél és vereségnél is ugyanazt az endsequencet kapjuk...)). Az egész egyébként egy TELJES CD-t elfoglal, szóval nem tudjuk elképzelni, hogy mi a halált programoztak ezen 600 megát...?!



(A Zotyó keresgélt a CD-n, hátha a game csak 10 megás (annyiból ezt simán ki lehetett volna hozni), és pornóképekkel töltötték ki a maradékot, de sajnos tényleg 600 mega a játék...) Sokat már nem bírunk írogatni erről a nagy rakás *******-ról, de azért még megmagyarázzuk az értékelést, mert egyik-másik érték kiemelkedően magasnak tűnhet...

Nos, a grafika azért kapta meg az előkelő kettest, mert van néhány kellemes közeli kép a Gézákról játék közben (igaz, ezt leszámítva úgy szaggat az egész, hogy öröm letörölni). A hang azért kapott kettest, mert néhány digizett effekt nem sercegett (a többi igen) a – mellesleg borzasztóan monoton, unalmas és idegesítő – zene mellett. Az IQ pedig azzal érdemelte ki az egyest, hogy vannak a játékban kékruhás emberek, akik se nem Gézák, se nem Gizik (biztosan Jacknek vagy Jimnek hívják őket), és saját csapattagok, szóval nem szabad rájuk lőni... Az összesítés pedig magáért beszél...

Hát, ennyi lett volna az **Area 51** nevű kis szoftver ismertetője. Mit is mondhatnánk végszó gyanánt? Talán azt, hogy sajnáljuk, hogy a játék hibái és hiányosságai közül nem tudtunk kitérni mindenre, és hogy mindenkit óva intünk attól, hogy kölcsönkérje, esetleg be is töltse (neadjisten, meg is vegye) eme Windowsos *****-t. Egyetlen pozitívuma, hogy csak egy megát pakol a vinyóra és van benne uninstall opció, szóval gyorsan le lehet törölni... Huhh, de jó hogy vége... **Area 51**... #1 arcade shit... (Egyébként tudjátok, hogy mit kiabálnak az idegen lények a Munka Ünnepén? Hát azt, hogy "Alien május elseje"...).

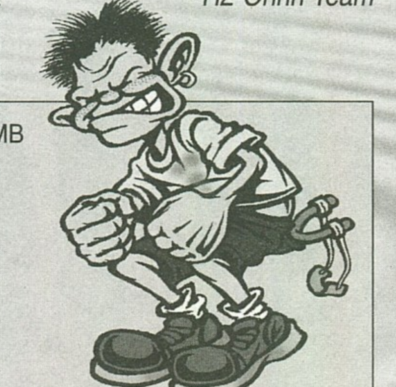
Hopp, most eszünkbe jutott egy roppant elmés felhasználási módja ennek az izének: elrejtjük egy doboz mosóporban, és eladjuk, mint CD-ULTRA...

H2-Óhhh Team

Minimum hardver: 486DX2, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Win'95

Kiadó: Midway
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Harvester

Több, mint kétéves fejlesztői munka után kerül a boltokba a ***Harvester***, amely az ezidáig csak kevéssé ismert ***DigiFx*** cég játéka. 1994-es keltezése ellenére 3 (!) CD-n foglal helyet, ami még ma is viszonylag soknak számít. Hardware-igénye – legalábbis a megkövetelt minimális processzort illetően – viszont nem olyan nagy, beéri egy 486DX-33-mal, ha van hozzá minimum 8 MByte RAM. Ez utóbbiból azonban inkább 16 ajánlott, mivel ennek hiányában 20 MByte swapterületre is szükség lesz a winchesterünkön, ami az installálás után felkerült fájlokkal együtt már 50 MByte helyfoglalás. Elég szép...



A ***Harvester*** szokványos (***Sierra***-féle) point'n'click kalandjáték – már ami a kezelését illeti. Csaknem minden alapműveletet az egér bal gombjának segítségével végezhetünk. Az alap, ami minden tárgyon megjelenik, az **Examine**, azaz vizsgálódás, szemügyre vétel. A többi (**Operate**, **Pick up**) magától kerül elő, miután az adott tárgyat már megvizsgáltuk. Így például egy fiók kinyitása helyből két műveletet jelent, egy **Examine**-t (egy bal click), majd egy **Operate**-et (és még egy bal click). Amennyiben saját magunkra clickelünk, úgy egy **Inventory**-t (tárgylistát) kapunk rajz formájában. Itt tudunk valamit valamivel **Use**-olni is; vagy úgy, hogy az egyik tárgyat az egérrel ráhúzzuk a másikra, vagy lehúzzuk az **Inventory** ablakáról, és az adott helyszínen használjuk valamivel. Mellesleg az **Inventory**-ban láthatjuk pillanatnyi egészségi állapotunkat is (**Health Indicator**) egy fénykép formájában, amin a fejünk szenved pozitív vagy negatív irányú változásokat (mint például a ***DOOM***ban). Természetesen tudunk beszélni is (**Talk to**) az egyes karakterekkel. A kommunikációs rendszer egészen új az eddigi kalandjátékokhoz képest; először azt választjuk ki, hogy milyen irányba induljon a beszélgetés (**Responses**; mi az első kérdésünk), majd ezen belül válogathatunk különféle kulcsszavak (**Key Words**) között, amikkel kapcsolatban szeretnénk többet megtudni. Beírhatunk mi is kulcsszót (**Other:**), ha nem találunk megfelelőt. Mint az látható, így kommunikálni egészen egyszerű és kényelmes, a dolognak csak egy szépséghibája (?) van: nem mindig (sőt, ritkán) tudjuk AKKOR befejezni a beszélgetést, AMIKOR szeretnénk. Helyenként lehetőség van egy kis küzdelemre is – csak helyenként, mert a program általában "nem enged oda" az unszimpatikus karakterhez. Ha odaengedi, az akkor se szokott kiállni ellenünk (bár a hentes például igen); ha pedig nem áll ki, akkor néhány ütés után összeesik és meghal (ezt a butaságot!). Ekkor (illetve a szoba elhagyása után) természetesen azonnal jön a rendőrség, elvisznek, villamosszékbe ültetnek, és Game Over. Különben a verekedéshez sem kell sok taktika: a jobb gombbal ütünk az egérkurzor irányába (ez helyettesíthető a '**Ctrl**'+kurzormozgató nyilakkal). Létezik még guggolás ('**Alt**'), valamint gyorsjárás ('**Shift**').

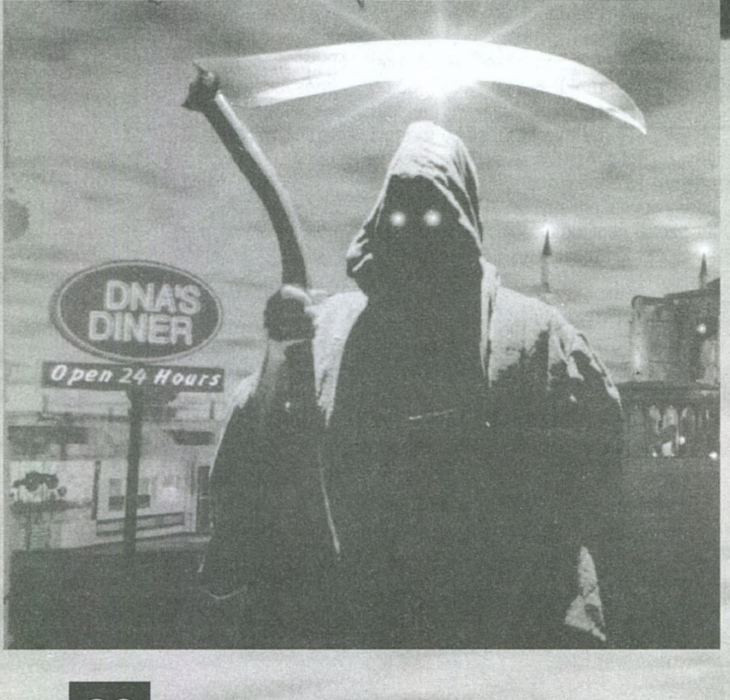


Amennyiben egy területet elhagyunk, jelentkezik a 19 helyszínből álló térkép, ahol egy újabb vizsgálódási területre léphetünk. Kezdetben otthonról, a szobánkból indulunk, aholis vélt (?) rémálmunkból ébredünk. Talán éppen erről szól az igényes, és igenigen jó zenével megtámogatott intro, amiből persze nem derül ki sok. A lényeg, hogy egy idegen környezetbe kerülünk, ahol mindenki ismer minket, csak mi nem ismerünk senkit. Azt persze senki sem képes elmagyarázni, hogy mi történik a városban, ebből következőleg ez az, amit ki kell deríteni a játék során. Ez elég szép feladat lesz három darab CD-n. Igaz, ennek nagyobbik felét a játékba ékelt AVI-k foglalják el... Ennek ellenére már az első CD-n sem kevés idő túljutni. Különben a rejtély kulcsa egy **"The Order of The Harvest Moon"** nevű helyszín, amely az egész várost az irányítása alatt tartja. A játékban elég morbid dolgok történnek, érdemes ellátogatni mindjárt az otthonunkban található konyhába, a henteshez, vagy az iskolába, ahol a rosszkedvű tanító néni baseballütővel aprítja a szemtelenebbjét. A dobozon 18 éves korhatárt (alsót...) határoztak meg – ez általában túlzás szokott lenni, de most kivételesen nem: elég durva jeleneteket tartalmazó AVI-k készültek. Úgy látszik, vége a jó kis ***Alone in the Dark***-os időknek, a ***Harvester*** filmjelenetei inkább tartós rosszérzést keltettek bennünk, mint félelmet vagy izgalmat. Valószínűleg nem kevesen lesznek, akik elvből nem fognak vele játszani. Igazság szerint nagyon le kéne húzni a játékot, de mégsem tesszük, mert maga az interface, a kezelés jól kidolgozott. Érdemes ellátogatni az **Options** menübe, ami a szokásos beállítások mellett (*Sound Fx*, *Music*, *Gamma*, *Text*) lehetőséget kínál a sérthetőség (*Gore*) ki/bekapcsolására, valamint tippeket kérhetünk a játékhoz (*Quick Tips*), illetve a jelszót rendelhetünk (*Password*) az elmentett állásainkhoz.



A grafika 640x480-as VESA, a kor követelményeinek tökéletesen megfelelő, de nem több – részletesen ki van dolgozva, mégsem különösebben szép. A hangok elég jók, már az a kevés, amit hallottunk a játék alatt. Összegezve: megrögzött gamereknek ajánlott, a jobb érzésűek (és ízlésűek) inkább kerüljék el (messzemessze).

Zee



Minimum hardver: 486DX33, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Virgin Interactive
Tesztpéldány: Virgin Int.

Grafika:	■■■■
Hang:	■■■
Design:	■■■■
IQ:	■■■



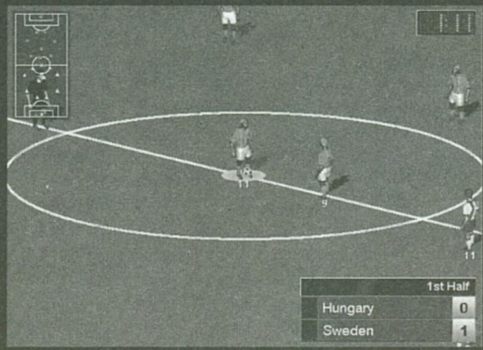
Football

Jó estét, jó szurkolást kívánunk minden éjszakai műszakban dolgozó útburkoló szakmunkásnak! Ismét jelentkezünk a PC Ultra stúdiójából, ezúttal egyenes adásban kaphatnak képet a kedves Olvasók arról, hogy hogyan kell egy jó játékot elrontani... Jaj, elnézést, nem akartuk már a bevezetőben lehúzni ezt az egyébként pofás gamét, de hát tudjátok: a nyomda ördöge... Szóval, ismét megjelent egy fociprogram, és ezúttal bennünket ért az a megtisztelés, hogy egyetlen Lajosunk nekünk osztotta eme stuffot. No, akkor talán ne is várakoztassuk tovább a közönséget, a játékosok már bevonultak, úgyhogy (köz)vetítés indul!



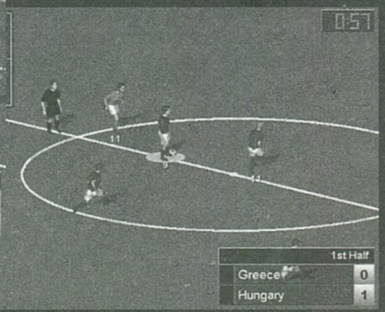
Az első meglepetésre már a doboz kibontásakor sor kerül, ugyanis jó ***Microsoft***os szellemhez igazodva a kiadó a játékhoz nem mellékelt felhasználói kézikönyvet, ellenben négy(!) darab, többoldalas brosúrát kézhez kap a kedves vevő, melyek a regisztrációról és a felhasználói jogokról szólnak, meg arról, hogy ezt a CD-t nem szabad kölcsönadni és különben is, éljen Bill, a számítógép feltalálója... Aztán, amikor a CD-tokot kinyitjuk, akkor vehetjük észre, hogy kemény 20-30 sort írtak azért a CD-borító hátuljára a game használatáról... Hát, ez azért elég igénytelen. Ha már egyszer kiadnak egy játékprogramot, talán illenék egy normális user manualt adni a CD mellé, és nem azzal traktálni oldalakon keresztül a vevőt, hogy a ***Microsoft***nak hol van az ecuadori leányvállalata... Azért a proggy mentségére szolgáljon az, hogy viszonylag normális helpet csináltak hozzá.

Az installálás a már megszokott Win 95-ös, lépésről-lépésre installálás lesz, ami mintegy félórát el fog rabolni a felhasználó drága idejéből, de sebaj, mert ezt követően egy középszerű intro után elindul a játék. A címképernyőn rögtön több opció közül választhatunk, ezek fontossági sorrendben a következők:



- **Quit**: A jó öreg kilépés, amiben még meg lehet bízni (bár, a mai időkben már ki tudja...).
- **Team Editor**: Itt szerkeszthetjük meg, illetve át a csapatokat. *Create Team*mel megadhatunk egy új csapatot, *Delete Team*mel pedig törölhetünk egy már meglévőt. Jobboldalt a mezek színét állíthatjuk be, az *Edit Players* menüpontban pedig játékosokra vonatkozó adatokat állítgathatunk, úgymint: hajszín, bőrszín (ajánljuk a szőke haj és a néger bőr egészséges kombinációját), mez száma, *speed* beállítása (ez nem a játékos által az egyes meccseken fogyasztott doppingszer mennyisége, hanem a sebesség), *quickness* (gyorsaság) nagysága, kedvenc óvszermárka, stb. Az az igazság, hogy ha az összeset leírnánk; megtelne velük az oldal. A lényeg az, hogy elég sok tulajdonság van, de nem úgy vettük észre, hogy valamit is számítana játék közben az, hogy felturbózzuk például a passzolás pontosságát...
- **Friendly**: Barátságos mérkőzés játszása. Ki kell választani a két csapatot, oszt' már mehet is a lyukrúgás.
- **Resume**: Mentett állás visszatöltése. (Ebből is látszik, hogy ez a játék nem túl reális. Elvégre, az igazi fociban sem lehet menteni... Mókás is lenne, ha a magyar csapat a VB-selejtezőkön mindig visszatöltené mondjuk a 6:3-as magyar angol meccs nyolcvankilencedik percét...)
- **Multiplayer**: Hálózaton keresztül lehet ezzel a funkcióval egy másik játékos ellen játszani.
- **Tournament**: Bajnokság játszása. Itt először is ki kell választani, hogy mely országok szerepeljenek a bajnokságban, majd rá kell clickelni annak az országnak a zászlajára, amelyiket irányítani szeretnénk. Ezután bejön a sorsolás (*fixtures*) képernyője, ahol pillantást vethetünk arra, hogy éppen melyik amatőrt fogjuk porig alázni. Alul a *user controls*-ban az irányítás módját adhatjuk meg, a *strategy* opcióban pedig a csapattagok felállását nézhetjük meg, illetve állíthatjuk be. A *simulate match* gombbal játszathatunk le a géppel egy olyan mérkőzést, ahol a mi csapatunk nem érdekelt (a gép vagy fél percet gondolkodik, majd kiad egy néha elég nevetséges eredményt), *play match* gombbal pedig megkezdjük világhódító utunkat a gyep felé.





- **Options**: Itt mindenféle lehetőségek re nyílik kilátás, úgymint: *rules* (rulez!), *sound*, *save* és *display*. A *sound*ot és a *save*-et talán nem kell megmagyaráznunk, a másik kettőt annál inkább. *Rules*-ben a meccsekre vonatkozó szabályokat állítgathatjuk be (a meccs nehézsége, a meccsidő hossza, legyen-e személyi hiba (ez most a sárga lap, vagy micsoda?), milyen legyen a talaj, stb.), míg a *display* a megjelenítéssel kapcsolatos opciókat foglalja magában (képernyő mérete, legyen-e a játékosoknak árnyékuk, ki legyen-e írva az eredmény és a hátralevő idő, stb.). Ja, ez a menü meccs közben is elővarázsolható az '**Esc**' billentyűvel.

No, most, hogy már az opciókkal tisztában vagyunk talán játszani is kezdhetnénk. Nosza: VISZ POINTER '**PLAY MATCH**' IKON, MEGNYOM BAL GOMB. JÁTSZIK. Öööö, bocsánat, egy kicsit átmentünk kalandjátékleírásba (az az igazság, hogy a másik gépen éppen a ***Toonstruck*** nevű csodát teszteljük, és ez egy kicsit megártott az agysejtjeinknek...). Szóval, ott tartottunk hogy játék. Hmmm, nos, akkor most elmondjuk azt, hogy ELVILEG hogyan kellene játszani az ***MS Football***-lal. Elvileg tehát mindig azzal az emberkével vagyunk, amelyik alatt a kör van. Ilyenkor a kurzorgombokkal irányíthatjuk őt, a '**H**'-'**J**'-'**K**'-'**L**' billentyűkkel pedig rúgunk, cselezünk, ütünk, harapunk. Na mostan, innentől kezdve már csak a játékos ügyességén múlik... Ennyi. De csak azért, hogy a kedves olvasónak legyen némi referencia-alapja (tudunk ám ilyen szavakat), most azt is leírjuk, hogy hogyan folyik ez a gyakorlatban. Kezdjük mondjuk ott, hogy megkapjuk a labdát. Na, innentől számítva kb. öt másodpercen belül el is veszítjük, aztán az ellenfél (mivel sokkal gyorsabban reagál, mint mi) már feltartóztathatatlanul nyomul a kapunk felé. A labdát a gaz ellen rárúgja, mire a kapus azt vagy kivédi, vagy nem (ugyanis a kapus automatikusan véd, szóval őt nem mi irányítjuk). Innentől kezdve már csak a játékos szerencséjén múlik, hogy megússza-e egy 0:0-lal... Na igen. Talán nem okozunk azzal nagy meglepetést, ha eláruljuk, hogy a sok mez-, játékos-, csapatállítgatás mögött gyatra és szinte játszhatatlanul kezelhetetlen játék bújik meg. Az embereink csak némi késéssel reagálnak az irányításra, a gép pedig irreálisan nehéz ellenfél. A sok állítgatás nem nagyon látszik meg a játékban, ha a gép a legamatőrebb országgal játszik, nekünk akkor sincs ellene esélyünk (még ha az agyontápolt olaszokkal játszunk, akkor sem). S hogy a kivitelezésről is szóljunk valamit: mivel mi az olvasóért vagyunk, vettük a fáradságot, és turkáltunk egy kicsit a legutóbb megjelent futballprogramok között (***Actua Soccer***, ***UEFA Euro 96***, stb.). Nos, az az igazság, hogy a ***MS Football*** sem grafikailag, sem az összhatás tekintetében nem üti meg az említett konkurensek színvonalát. A hang viszont meglepően jó. A szurkolók üvöltöznek, énekelnek, és a hazai csapat országának az indulóit danásszák (amikor a magyarokkal játszottunk, egy ízben, egy véletlenül sikerült szép akció után például felhangzott a "Hajrá, magyarok!" Érdekes módon a magyar pályákon sokszor hallott (Hofi után szabadon) "Huhha anyád !"-at nem sikerült előcsalogatnunk...).

Egy szó, mint száz, egy kicsit sajnáljuk ezt a programot. Ha a készítők vették volna a fáradságot, és több figyelmet fordítottak volna a JÁTÉK elkészítésére (esetleg egy kis manager-részt is raktak volna bele), egész pofás kis game lett volna ez az ***MS Football*** (még ha nem is lett volna olyan szép, mint mondjuk az ***UEFA EUROPE 96***). Így azonban csak azoknak ajánljuk, akik hálózat közelébe tudnak jutni (egymás ellen ugyanis néha egészen mókás tud lenni). Ami minket illet, mi megmaradunk a még 64-re kiadott ***Microprose Socce***rnél (azt a gamét eddig még egyetlen fociprogramnak sem sikerült felülmúlni...)

Stökiláda/H2-Óhhh Team

Minimum hardver: 486DX2 66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS, Win95

Kiadó: Microsoft
Tesztpéldány: Microsoft

Grafika: □□□□□□■■■■
Hang: □□□□□□□□■■
Design: □□□□□□■■■■
IQ: □□□□■■■■■■



Bermuda Syndrome

Az ***Another World*** – anno csodálatos grafikájával, a platform-játékok királyaként – már történelemmé vált. Aztán jött a ***Flashback***, amely szintén nem okozott senkinek sem csalódást. És mivel a jelen pillanataiban is a történelmet írjuk, ezért elmondhatjuk, hogy a '96-os évben sem maradt ki az ***AW*** stílű platform játék.

A játékot a ***Century Interactive*** készítette, hogy őszinték legyünk, eddig még nem igazán hallottunk róluk. A programot valami kis ismeretlen cég adta ki... igen, ***BMG Interactive***, szóval már nem lehet egy gyenge program.

A Windows nevű csodabogár alatt fut, így számítottunk néhány "bugár"-ra, azonban ennél a játéknál már-már hiányérzetünk volt a hibákkal szemben, mivel csak néhány helyen a színek csúsztak el pár palettával (feltételezhető, hogy ez is csak azért volt, mert a Windows-t nem mertük true-colorra állítani, nehogy a sok várakozás miatt koffeinmérgezést kapjunk a több puttony elfogyasztott kávétól...), és néha egy kicsit lassú volt a program.





Ha valaki nem ismerné az írás elején említett két játék egyikét sem, akkor életük már nem igazán lehet teljes, mivel a két játék (főleg az *AW*) legalább akkora durranás volt abban az időben, mint a ***DOOM*** néhány éve. Mindenesetre azokra is gondolva, akik a fenti játékokat nem ismerik, megemlítjük, hogy az egész játékot oldalról lehet látni, és minden egyes képernyőn különféle feladatokat kell megoldanunk. Ezek lehetnek ügyességiek (milyen gyorsan tudjuk a '**Space**'-t illetve a nyilakat nyomogatni) illetve logikaiak ("milyen messze állják a fától, hogy még... lássam" stílusúak).

A félreértések elkerülése végett elmondjuk, hogy ebben a játékban nem azt kell eldöntenünk, hogy a csíkos vagy a kockás bermudánkat vegyük fel (és persze mindezt ***DOOM*** környezetben), s így kétségekbe esünk. Nem és nem! Ez a játék a rejtélyes, s egyben izgalmas **Bermuda-háromszög**ben zajlik. Nem igazán eredeti, de azért jó story-t is ki lehetett volna szedni ebből, hiszen alig lehet találkozni olyan emberrel, akit a Bermuda-háromszög titka ne izgatna. Ezzel szemben az alaptörténetet – feltételezhetően – a világ első öt éves pilótatanoncától hallhatták (aki egyszerű, mint egy háromszög) a játék készítői: *Jack* (őt fogjuk a játék kalandjain végigvezérelni) boldogan fut kedvenc (s egyetlen) magányos repülőgépe felé, s a géphez érve fülig érő szájjal beszáll. Azonban az egész útja nem lesz ilyen vidám, mivel egy kedves játszótársa egy felhő mögül elébe "toppan", s baráti üdvözlet képen beleereszt egy sorozatot. Repül a repülő, ki tudja hol áll meg, azonban azt tudjuk, hogy hős pilótánk lekaszál egy dinoszauruszt, amely éppen egy őslény koponyájához kikötözött hölgyet próbált volna megenni.

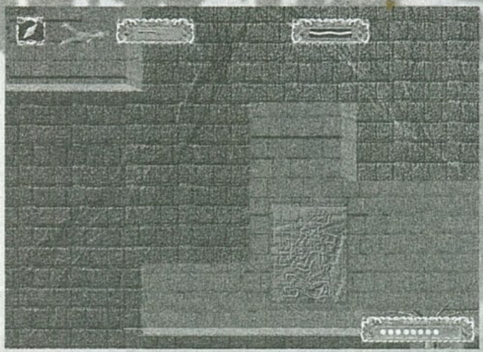




A játék irányításhoz nem kell valami nagy ördöngösség: a nyilakkal lehet az adott irányokba közlekedni, és ha a séta közben megnyomjuk a '**Shift**'-et, akkor *Jack* elkezd szaladni. Van azonban egy sajátossága, nevezetesen az, hogy szaladás közben sokkal nagyobbat tud ugrani, mint egyébként (de azért nem lehet az '**Alt**'-tal "siklani"). Azonban *Jack* ezen képességét jól ki kell tapasztalni, mivel senkinek sem kellemes húsz méter magasról leesni, főleg *Jack*nek nem, mert akkor egyetlen életünket is elveszítjük. Kisebbet, de sokkal pontosabbat lehet ugrani, ha a '**Shift**' lenyomása után érintjük meg a felfelé-nyilat. Gurulni is lehet, feltéve, hogy a guggoló helyzetből próbálunk jobbra, illetve balra menni. Ha pedig esés közben nyomva tartjuk a '**Shift**'-et, akkor *Jack* amibe tud, rögvest belekapaszkodik. Ha pedig megnyomjuk a '**TAB**'-ot, akkor megjelenik az **Inventory**:

Itt három akció közül választhatunk, s a kiválasztás után ezeket az '**Enter**'-rel tudjuk aktivizálni. Az első a földön heverő tárgyak felszedésére szolgál (kis kéz ikon), míg a második beszélgetésre (száj), és a harmadik pedig királykisasszonnyal való diskurzust segít elő, magyarul segítséget kérünk tőle. Ezt jó minden másodpercben elsütni, mivel a legtöbb helyszínen agyament ötletek alapján kell továbbjutnunk. Ezenkívül még a tárgyak között tudunk válogatni (azokat is szintén az '**Enter**'-rel tudjuk kiválasztani, és aktivizálni). S végül maradtak a fegyverek, amelyekkel kapcsolatban nem igazán lehet elmondani, hogy hemzsegnek, mivel végig csak két darabot: egy puskát és egy kardot birtokolhatunk. A puskát több szögben lehet tartani, így akár a fejünk fölé is lőhetünk. Utántölteni úgy kell, hogy leguggolunk, s még egyszer megnyomjuk a lefelé gombot. Összesen öt töltényünk lehet a tárban, azonban az újratöltés nincs korlátozva. A karddal pedig vívhatunk, s természetesen ütéseket is kivédhetjük vele.

A játék dobozában két darab CD-t találhatunk, ebből az egyik a játék CD-je, a másik pedig egy audio CD, amely a játék TÉNYLEG csodálatos zenéjét tartalmazza.



Ezek után arról, hogy hogyan is kezdjünk a ***Bermuda***-val játszani. Tesszük ezt mindenek előtt azért, mert nekünk az első percek igen hosszú óráknak tűntek, mivel szokásunkhoz híven bele sem pillantottunk a kézikönyvbe, így nem tudtunk az **Inventory**-ról...

A kezdetek kezdetén egy fáról lógunk, mivel ejtőernyőnk a katapultálást követően beleakadt egy botanikus kenyérfába. Nosza, kapjuk elő késünket a zsebünkből, aztán irány a föld. Newton törvénye ismét bebizonyosodott, s alig állunk fel, máris egy zord-komor bennszülött támad ránk maskarába öltözve. A következő pillanatban természetesen már alulról szagolja szegényke az ibolyát, s mi már bugylibicskánkkal el is vághatjuk a kikötözött nő köteleit. Azonban a hölgy valamitől megijed, s elkezd futni előlünk. Uccu neki, futás utána. Szerencsénkre a kislány megbotlik a földben, s máris leszólíthatjuk. Lassacskán kiderül, hogy a király beteg, s ő a királylány, s ha őt feláldozzák, akkor ezek a - 80 átlag IQ-jú emberek azt hiszik, hogy az istenek odafigyelnek, s meggyógyítják szegény öreget. Persze a kislány még csalódott is, hogy nem lehet most a kicsi 20 méteres hüllőnek a martaléka. Egy kis vigasztalás után (mindig csak azt a variációt válasszuk a beszélgetésben, ahol kérdezünk is valamit...) nyomunkba szegődik. A következő képernyőn kipróbálhatjuk az előző helyszínen felszedett puskánkat, illetve vigyázzunk a földön pöndörödő csápra, nehogy ez a csáp napja legyen. Néhány képernyővel később, amíg a magasban repkednek az apró madárkák (vagy öt méteresek), addig lenn a mélyben egy éhes gyík ólálkodik. Mi lehet finomabb a repülő madárnál, hát mi más, mint az ólmos (nem repülő) madár – nyugodt szívvel eregessünk beléjük néhány töltényt. Erre persze a gyík teli gyomorral beleugrik a vízbe.

Nem sokkal ezt követően alkalmunk lesz víz alatt úszni. Ekkor érdemes az idő múlására is figyelni, nehogy túl sokat legyünk a víz alatt, mert nem tudjuk, tapasztaltátok-e már (valószínűleg még nem, ha most jelen sorainkat olvassátok), de ha két percnél tovább vagytok a víz alatt, akkor igen rossz színetek lesz, s ezt követően már csak a hullamosókkal, meg a halottkémekkel találkozhattok. E gyakorlati tapasztalattal szemben *Jack* bizonyára kiskorában igazgyöngyre "vadászott", mivel hosszú ideig tud a víz alatt lenni. Ügyeljünk arra is – mert ez kellemetlenségeket okozhat –, hogy a vízben töltött idő után egy időre megbénul a puskánk (minden bizonnyal ez a száradási idő), s addig egy árva golyó sem jön ki belőle. Mindenesetre ebből a játékból sem hagyták ki a teleportáció lehetőségét, így ha a kék dodekaédert beletesszük a nagy szobor kezében lévő tálkába, akkor bizony valahova eljutunk (ez általában egy barlang).

Az első vizes pálya után kell először megkérni a királykisasszonyt, hogy segítsen már nekünk, ha már az ő életéről is szó van: kapaszkodjon ő is fel egy kötélre, s kettőnk többtonnás súlyával már fel tudjuk emelni azt a kis fadarabot, ami a folyón volt eddig. Erre a műveletre hirtelen egy krokodil dugja ki a fejét, azonban nem sokáig, mivel rögtön lenyomja a fatönk... Ezek után már megint néhány vágtázó "halottkém" dínó jön velünk szembe, aki azonban igen nagy hajlandóságot mutat az öngyilkosság irányában.

Következő nagy gondot a vízben élő áramgenerátor "botanikus állatok" okozzák. Ezek ellen egy speciális növénnyel kell bekennünk testünk, amely megóv az elektromos sokk hatástól, s így már máris szabad az út. A növényt pedig könnyen megtalálhatjuk a dzsungelben, csak irtsuk a kis hüllőket.

Végezetül néhány tipp:

- Save minden fél másodpercben, mivel igen idegesítő ugyanazt ötvenedjére is végigcsinálni.
- Mindenre van megfejtés.

Ez a legtöbb esetben igen primkó, semmi extra, egyszerűen fogjuk meg a winchestert, aztán tüzeljünk, ahogyan bírunk (ez nekünk az esetek 99 százalékában bejött). Legtöbb helyen, ha elkap minket az ellenfél, akkor elbúcsúzhatunk az életünktől, mivel ki élné túl, ha egy dínó nagyobb lyukat üt a szenvedő alany testén, mint maga a fickó. Aztán vannak okosabb ellenfelek, akik ellen vagy sajátos harci technikát kell alkalmaznunk, vagy pedig valami extrát kell velük csinálni, mint pl. fejére ejteni egy autót (ez pl. egy rejtett részben van játékban, amit még a készítők sem tudnak előhívni...).



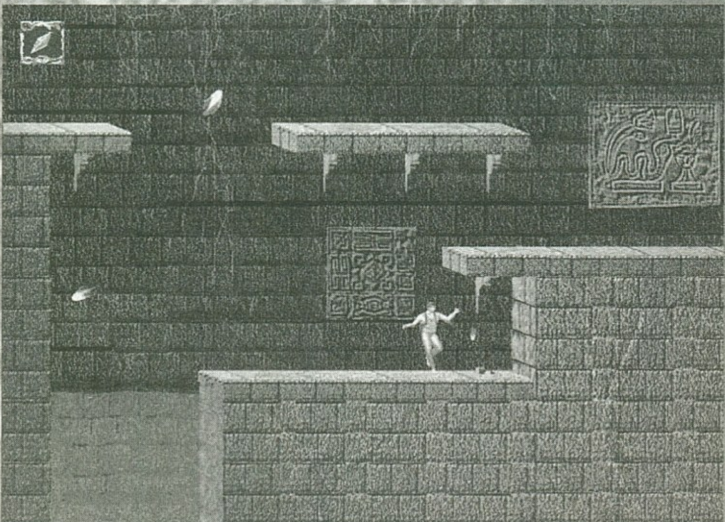
- Faggassuk mindig a királylányt, mivel akármilyen butácska, mégis jobban ismeri az erdőt, s annak rejtelmeit, mint mi (meg talán okosabb is nálunk), szóval lehet, hogy ő tudja, hogy hol van az autó. Szegényke nem igazán lehetne a civilizáció megtestesítője, mivel nem tudja, hogy mi az a térkép, sőt, még azt sem tudja, hogy mi az, hogy dinoszaurusz.
- Ha valami nem megy, akkor nyugodtan ugorjuk át, mivel egyszerre több helyszínt látogathatunk egyszerre (ez lenne az igazi multitask?), s lehet, hogy egy másik helyszínen van a megfejtés...



- Néha természetesen el kell hagynunk a királylányt, mivel nem jöhet velünk mondjuk a teleportba. Ő persze ott ahol volt (mint a kutyáknál: ÜL! MARAD!), nyugodtan fog álldogálni, nem kell félni, hogy fel fogja áldozni magát.
- Szinte mindegyik ellenfélnek más a támadási módja, illetve más a szokása, úgyhogy először tapasztaljuk ki azokat, majd jöhet a támadás.

Ez lenne tehát a ***Bermuda Syndrome***. Nem valami nagy szám, s nem is igazán eredeti az ötlet, de nekünk néhány nosztalgikus pillanatot okozott. Kiemelnénk: a zenéje nagyon jó, félelmetes hangulatot tud előidézni egy-egy (ónos-)esős péntek estén. A grafika sem csúnya, de azért egy kicsivel többet várna az ember a 21. század hajnalán. Végezetül azt is meg kell jegyeznünk, hogy a játékmenet sem az igazi. Kicsit, sőt, később már NAGYON unalmas tud lenni. Azért minden ***Another World*** fanatikusnak ajánljuk, hogy nézze meg, mi lett kedvenc játékából néhány év alatt.

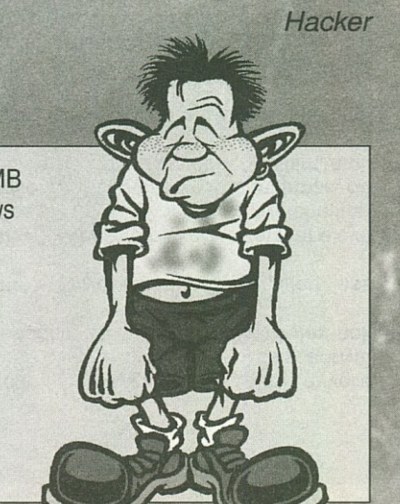
Hacker



Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, Windows

Kiadó: BMG Interactive
Tesztpéldány: KoBaK Kft.

Grafika: ■■■■ (4/10)
Hang: ■■■ (3/10)
Design: ■■■■■■■ (7/10)
IQ: ■■■■■ (5/10)



Earthsiege 2

A történet a Holdon játszódik: miután az emberek kiirtották a **Cybrid** vezérlésű robotokat a Földről, a Holdra is követték őket. Kénytelenek voltak, mivel a **Cybrid**ek *Prometheus* vezetésével újra összegyűjtötték erőiket, végső, elsöprő támadásra készülve a Föld lakossága ellen. *Prometheus*-ról csak annyit, hogy ő volt az első "**Cybernetic-Hybrid Machine**", innen a "**Cybrid**" rövidítés. A **Cybrid** technológia alkotta meg a lépegető harci robotokat, **Hercules**-nek nevezve őket. Később ez rövidült **Herc**-re.

Ezen a ponton kapcsolódunk be a játékba. Pilótaként kell felvennünk a harcot a **Cybrid**ek ellen, totális győzelemre segítve az emberiséget. Nem lesz könnyű dolgunk, de ez talán nem is baj!

A program csak Win 95 alatt fut. Juj de jó, ismét egy olyan játék, mellyel kis hazánkban csak kevesen fognak játszani! A Windows-os környezet már eleve meghatározza az optimális hardver szintjét: nem árt a Pentium (mondjuk elég a 90 Mhz-es), és a 16 MByte RAM (bár beéri 8 MByte-tal is). Winchester-étvágya sem elhanyagolható: a minimum install 13 mega, a medium 44, a maximum pedig 57. A bevezető .avi képsorok kellemesen gyorsan futnak, de némileg pixelesek. A megoldás: üljünk minél messzebb a monitortól, vagy tegyük ki a képet normál TV-re, így máris olyan, mint a legtöbb VHS film, amit már jó páran megnéztek, átmásoltak előttünk.

Az intro megtekintése után a főmenübe jutunk. Itt a megszokott opciókat találhatjuk, melyeket már mindenki unalomig ismer, ezért ezek ismertetésétől eltekintünk. Minekutána ilyen szépen átugrottuk ezt a részt, nézzük sorban, milyen gépeket használhatunk:

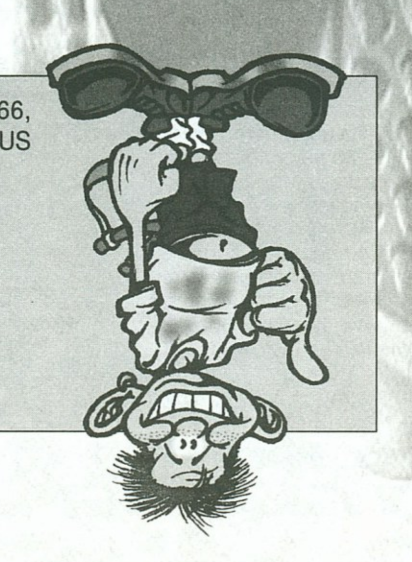
- *Outlaw*: Tömege 27 tonna, 6.1 méter magas, mászási sebessége 100, fegyvertartó helyek száma 3. Megépítése 60 tonna bigyát emészt fel. Bigyához sikeres bevetések által juthatunk, tehát ez határozza meg, milyen robotokat építhetünk (**Build** képernyő). Leginkább felderítésre használjuk!
- *Raptor II*: Tömege 41 tonna, magassága 7 méter, sebessége 65, fegyvertartó padok száma 5. Megépítése: 90 tonna bigya. Az első *Raptor* továbbfejlesztett változata. Klasszikus közepes erősségű egység, megnövelt fegyverkapacitással, páncélzattal. Gyors és jól manőverezhető.
- *Tomahawk*: Közismert indián fegyver. Az ősi óriás indiánok használták még a dinoszauruszok idején. Súlya: 45 tonna. Magassága: 7.6 méter. Sebessége 75, fegyverkapacitása 5. Megépítéséhez 100 bigyára van szükségünk. Közepes erősségű támadó fegyver. Megépítése nem sokkal kerül többe, mint a *Raptor II*-é, ugyanakkor gyorsabb mozgású robot.
- *Samson*: ez a szerkezet már 63 tonna. Magassága: 9.2 méter. Sebessége valamivel alacsonyabb mint az előző típusoké: 60 KPH (kilopixel/óra). Már 8 fegyvert lehet rápakolni, ami feledteti viszonylagos lomhaságát. Ami mégis riasztó, az az ára: 170 tonna bigya! Itt kezdődik hát a minőségi ugrás! Használata a "keresd meg és pusztísd el!" típusú missziókhoz ajánlható. Meglehetősen nagy tűzerővel és páncélzattal rendelkezik.
- *Colossus*: a kicsike már 77 tonna, és 10.4 méter magas! Nem csoda, hogy ekkora monstrumot már csak 55 KPH-val képes a motor mozgatni. Fegyver férőhelyek száma: 9. Ez sem olcsó: kereken 200 tonna bigya. Hja kérem, az anyagot meg kell fizetni. Ez az emberek legnagyobb gépe. A help szerint olyan, mint a maci: nagy melák, lassan mászik, de iszonyatosan erős.
- *Apocalypse*: Az előzőnél valamivel kisebb, csak 70 tonna, és 9.5 méter magas. *Samson* gyorsasággal mászik: 60 köpöhö. Mint a söasö. Fegyverkapacitása: mint *Colossus*-nak, azaz 9. Költsége: 190 tonna. **Cybrid** technológiai fejlesztés, némi miniatürizálással. E gép terveit enyveskezű humanoidok szerezték meg a **Cybertronix Inc.**-től, mint ipari titkot.
- *Ogre*: Ugyanolyan duci, mint a ***Warcraft II***-ben: 84 tonna. Megtermett egy gépezet: 10.4 méter magas. Jó motorja van, mert még ezt a hatalmas súlyt is képes 60 kilopixel/óra sebességgel mozgatni. Felpakolható fegyverek száma 10. Ezért a plusz fegyverhelyért, jócskán a pénztárcánkba kell nyúlnunk: 230 tonna bigya. Akinek ennyi bigyája van, az már vasúton szállíttatja a vagyonát. A **Cybrid** technológiát kicsit átbabrálták az emberek... Iszonyatosan erős, nagy tűzerejű, de sebességben és agilitásban, höm... kissé gyenge. Nagy izomagyú melák. De ha már hegynyi bigyánk van, érdemes ezt használni. De azért nem csak ezt! Mert úgy járunk, mint valami nagy melák brontosaurus: a kis pocok körbe-körbe futkos, néha belénk harap. Mi meg nem bírjuk követni. De mit árthat egy kis pocok egy ekkora hegynek?
- *Maverick*: Ezen barátunk közimádatnak örvend. Itt is megjelenik, levegő-föld rakétát is elneveztek róla (ld. A-10 cikk). Ezek szerint másoknak is tetszett *Mel Gibson* alakítása. Könnyű szerkezet, felderítésre használható. Tulajdonságaiban az *Outlaw*-hoz hasonló. Mindössze 2 tonnával könnyebb (25 tonna), magasságuk egyforma (6.1 méter). Sebessége kisebb: 90 (*Outlaw*: 100) KPH. Fontos, hogy a fegyverkapacitása 4, és előállítása olcsóbb: 55.
- *Razor*: különleges darab, mert repül. Ugyanakkor talán túl gyorsan repül, az ellenfelet csak megsorozni tudja, aztán már fordulhat is meg. Ha ellenünk jön, a célzórendszer, illetve célkövető rendszer használatával könnyen leszedhető. Ha mi repülünk vele, akkor valamivel nehezebben (mert mi ügyesek vagyunk, és mert mi találtuk fel a számítógépet). Súlya 50 tonna, sebessége 225 KPH, fegyverkapacitása 6, előállítási bigyaköltsége 120 tonna. Sebessége miatt ez is kiváló felderítőnek.

Időzzünk még egy kicsit a hangárban! Fontos tudnivaló, hogy a javítást nyugodt szívvel automatizálhatjuk, legalább nem nekünk kell ezzel is bajlódni. Az egységeket a **Build** képernyőn készíttethetjük el, a szabad helyeket használva. Több hely nincs, ezért érdemes a kiszolgált, öreg és gyenge gépeket leszerelni, ha már bőséggel van bigyánk (mondjuk több hegynyi). A gyártás nem megy egyik pillanatról a másikra, több küldetést is túl kell élnünk, hogy élvezhessük vadi új járgányunkat. A fegyverek felpakolásánál figyelembe kell venni, hogy a lézereknek nem kell muníció, ugyanakkor elég lassan töltődnek fel, ezért nem árt melléjük tenni egy-két energiakapszulát. Hasznos a plazmafegyverek használata, kisebb robotok már egy jól irányzott lövéstől elpukkannak. Jól használhatók a rakéták is, bár találati arányuk nem 100%-os, de legalább nagy a hatótávolságuk, így már messziről is meggyengíthetjük ellenfeleinket. Ne feledjük azonban, nemcsak nekünk lehetnek rakétáink. A közelharcban a legjobb társ a minél nagyobb kaliberű gépágyú. Ha sok van a gépünkön, közelharcban esélyük sincs az ellenfeleknek.

Mivel ez egy csapatjáték, a missziókat nem egyedül, *Rambo* stílusban kell megcsinálnunk, hanem a **Crew** képernyőn kell a kollégákat kiválasztani. A kollégák általában nagyon képzettek, ehhez képest kicsit furcsa, hogy mi, a tejfölösszájú, zöldfülű újonc fogjuk őket dirigálni. A kollegák képzettsége a bevetéseken is meglátszik, gyakorlatilag jobban bánnak a fegyverekkel mint mi. Ezért hagyjuk is őket érvényesülni, ez a hosszú élet titka! Azért ne csak passzív szemlélők legyünk. Bár a legtöbb csata úgyis a következőképpen zajlik: rárontunk az ellenségre, lövünk, mint az állat, nyomkodjuk a kommunikációs telekommot: "támadjátok a célpontomat, bárkit aki él és mozog, gyertek a segítségemre, stb.". Aztán már vége is. Vagy mi feküdtünk el, vagy az ellenséges robotok lángolnak szerteszéjjel. Még két pillanat, és az ellenfél bázisa is romokban hever.

Beszélni kéne még a radarrendszerről, melynek két fajtája van: passzív – csak az ellenfeleket látjuk, aktív: minden fontosabb dolgot látunk (ellenséges robotok, repülők, épületek, kollégák, stb.). Megemlítendő még a célzó és a célkövető rendszer, van ilyen is! Ezek segítségével könnyedén célon tarthatjuk a fegyverzetet, és csak '**Space**' gombra kell ráfeküdni.

Szívesen folytatnánk, volna még miről írni, de a tervezett egy oldalt már megint majdnem sikerült túllépni...



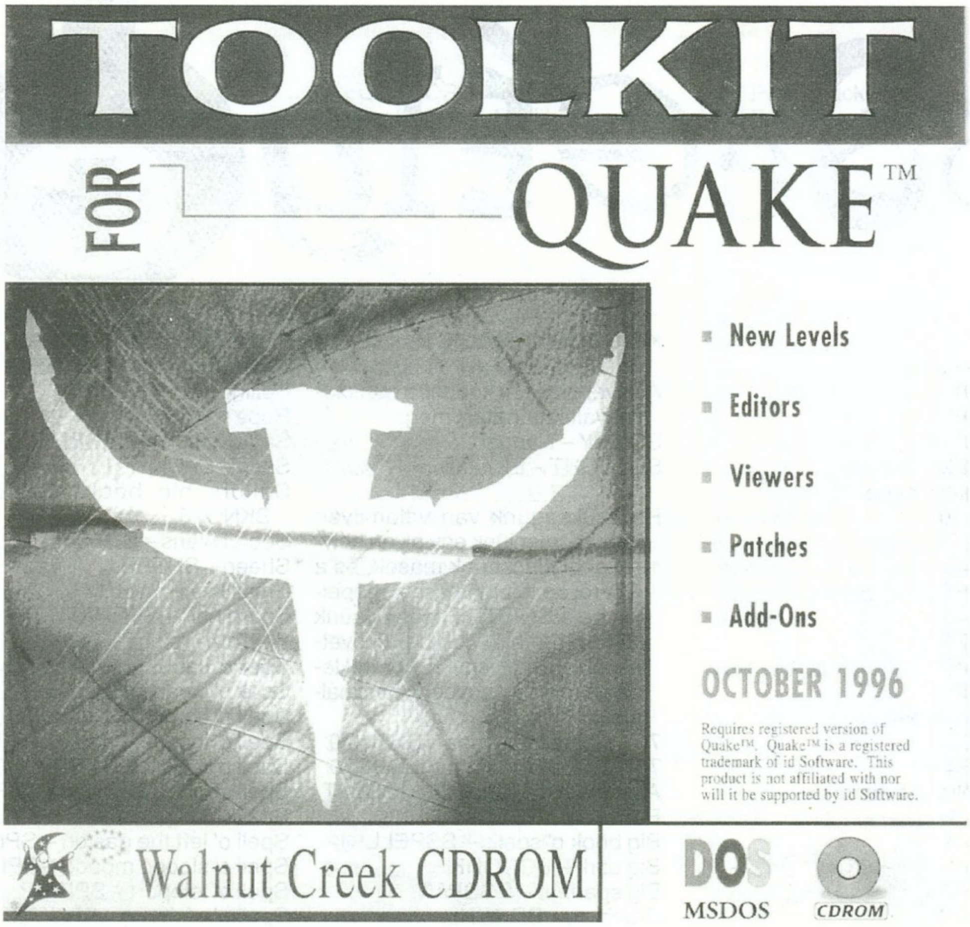
Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Automex Kft

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:

Megfogott minket a játék hangulata, főleg fejhallgatón nagyon élvezetes. Egy kis kakaó, és máris közvetlenül fülünkbe/agyunkba dübörög harci lépegetőnk, fülsüketítő robbanások, lövések, tűz ropogása mindenfelé. A csapattagok is elég intelligensek, nem nekünk kell mindent csinálni, míg ők ki tudja, hol bóklásznak éppen. A hanghatások jól eltalálták, a kollegák rádión keresztül karattyolnak hozzánk mindenfélét. A grafika SVGA-ban elfogadható, mondhatnánk illik ebbe a játékba. Ajánljuk mindenkinek, aki szereti a technokrata öldöklést, ahol fémmonstrumok csikorgása hallik, nem pedig ellenfelünk vértől iszamos feje repked erre-arra. Ja és még valami: a program a ***Sierra***-tól megszokott dokumentáltsággal rendelkezik, a dobozban a **Quick Reference** kártyát találjuk. A help file hatalmas (9 mega), tele van illusztrációkkal, jól használható.

Mr. X.



Nagy örömmel vettük kézbe a ***Walnut Creek*** által készített ***Toolkit for Quake*** című ezüst korongot. Sajnos elég hamar elmúlt a kezdeti lelkesedés, mert a CD-n mindössze 60 MB programot találtunk, ez pedig meglehetősen kevés a CD-re írható 640-650 MB-hoz képest. Pozitívum viszont, hogy az anyag nagyon szépen szét van válogatva, témakörönként. A pályákon felvett demoktól kezdve a különféle dokumentációkon és grafikai kiegészítéseken keresztül az egy- ill. többszemélyes pályákig, valamint a pályatervezőkig mindenféle megtalálható a lemezen. Ráadásul mindez 'BBS-készen', azaz mindegyik könyvtárba többféle formátumú listafile került, megkönnyítve ezzel a CD-t felhasználni kívánó SysOp-ok dolgát – és természetesen a file-ok tartalmára kíváncsi felhasználókét is. A CD-ről többet nem nagyon lehet írni, így inkább a rajta levő kiegészítések felhasználásáról írnánk pár szót. (Annál is inkább, mert ezekhez nem csak a CD-ről lehet hozzájutni, hanem BBS-eken keresgélve, vagy az Interneten az ftp.cdrom.com címen. Egyébként ez utóbbi cím tulajdonosa egyben a CD kiadója is.)

Alapvetően kétféle patch-et különböztethetünk meg. Az egyik a .pat kiterjesztésű file-ról ismerhető fel, míg a másik egy vagy több .qc filet tartalmaz. Szükség lesz mindenképpen a QuakeC compilerre (qcc.zip néven lehet megtalálni DOS alá, a linux-os verziót pedig a qcc.tar tartalmazza). Ha .pat formátumban van a módosítófile, akkor be kell még szerezni a (DOS alatt) pat21b névre hallgató állományt. A QCC csomagot kitömörítve egy külön alkönyvtárban lesz egy nagy adag .qc file. Ezeket át kell helyezni a ***Quake*** könyvtárán belül egy általunk létrehozott könyvtárból nyíló PROGS alkönyvtárba (pl.: QUAKE\PATCH\PROGS). Ugyanide kell még bemásolni a .pat filet, és lefuttatni a patch-elő programot a követő módon:

patch < friend.pat

Ha valamelyik file módosítása közben hiba történt, akkor egy .qc# kiterjesztésű file fog keletkezni. Végül a kapott .qc-ket kell lefordítani a QuakeC compilerrel. Ehhez elég onnan elindítani a qccdos-t (vagy a Linuxos verzióját). Egy könyvtárral visszalépve megtalálhatjuk a művelet eredményét, a progs.dat file-t. Ezután már csak a ***Quake*** elindítása van hátra, ez példánkban a következőképpen tehető meg:

quake -game patch

A patch szó helyére értelemszerűen az általunk létrehozott könyvtár neve helyettesítendő.

Ha .qc file-ok formájában kaptuk a patch-et, akkor azokkal felül kell írni a QCC mellet levő hasonló állományokat, és az előzőhöz hasonlóan kell lefordítani a qccdos programmal.

Új pálya használatára két lehetőség van. Vagy az általunk létrehozott könyvtáron belül csinálunk egy MAPS alkönyvtárat, és indítjuk a ***Quake***-et a megfelelő paraméterrel (-game), vagy az ID1 alkönyvtáron belül hozzuk létre a MAPS directory-t. A pályára a konzolon a következő paranccsal hivatkozhatunk:

map <pályanév>

A grafikai kiegészítéseket MDL fileok formájában lehet megtalálni. Ezeket egyszerűen át kell másolni a ***Quake***-en belüli saját directoryban létrehozott PROGS alkönyvtárba. Vigyázzunk, hogy az MDL file verziója megegyezzen az általunk használt ***Quake*** verziószámával!

Végül pedig a konzolon használható BIND parancsra térnénk ki. Segítségével különböző billentyűkhöz rendelhetünk hozzá funkciókat, melyeket különben a konzolon kéne begépelnünk. Hasznos lehet például a következő pár példa, melyekből látni lehet a parancs szintaxisát is:

BIND A "+ATTACK"
BIND M "+MOVEUP"

Az előbbi az autofire megvalósítása, az utóbbi segítségével pedig a vízben úszhatunk, anélkül, hogy folyamatosan nyomnánk az ugrás gombját.

Dino

ELSŐSEGÉLY

CHOMP

Az egyes szintek kódjai:
2. szint: LEMON, CHERRY, LIME, BANANA, STRAWBERRY
3. szint: STRAWBERRY, BANANA, LEMON, CHERRY, LIME
4. szint: LIME, LEMON, BANANA, CHERRY, STRAWBERRY
5. szint: CHERRY, BANANA, LEMON, STRAWBERRY, LIME

DEATH RALLY

Az előző számból kimaradt kódok következnek most. Az első hármat verseny közben használhatjuk, míg a többit a menüben kell beütnünk.
DRUB – Sérthetetlenség
DREAD – Végtelen töltény
DRINK – Rakéta-üzemanyag
DROOL – 500.000 dollárt kapunk
DRAW – 1.000 dollárt kapunk
DRIVE – 10 pontot kapunk (a teljes verzióban használható)

Ha ***Duke Nukem*** nevét adjuk meg a sajátunk helyett, akkor annyi fegyverünk lesz, mint a ***Duke***-ban.

DIABLO DEMO

A kimentett állásban (game00.sav) ezeket a tulajdonságokat változtathatjuk meg (minden érték 16-os számrendszerben szerepel), az adatok offset – érték formában vannak megadva. A zárójelbe tett módosítások nem szükségesek, azok a maximális értékeknél nagyobbakra állítják át az adatokat.

Maximális erő:
5A8 – FF
(5A9 – FF)
5AC – FF
(5AD – FF)
Maximális varázserő
5B0 – FF
(5B1 – FF)
5B4 – FF
(5B5 – FF)
Maximális ügyesség
5B8 – FF
(5B9 – FF)
5BC – FF
(5BD – FF)
Maximális vitalitás
5C0 – FF
(5C1 – FF)
5C4 – FF
(5C5 – FF)
Maximális életpontok
5D8 – 80
5D9 – F9
5DC – 80
5DD – F9
5E0 – 80
5E1 – F9
5E4 – 80
5E5 – F9
Maximális mana
5EC – 40
5ED – FF
5F0 – 40
5F1 – FF
5F4 – 40
5F5 – FF
5F8 – 40
5F9 – FF
Maximális pénz
615 – 24
616 – F4
Speciális játékmód
567 – 41
568 – 44
569 – 41
56A – 53
56B – 4B
56C – 4F
56D – 00
56E – 00
56F – 00
570 – 00

DINOTOPIA

A játékban van egy *Onno* nevű dinoszaurusz, mely egy kártyajátékot játszik velünk. Hogy könnyebben nyerhessünk, miután fogadtunk vele, nyomjuk meg a '" gombot (az '**Esc**' alatti billentyű).

HAVOC

A cheatek használatához nyomjuk meg a '**TAB**'-ot, majd írjuk be valamelyik kódot:
AAA – Maximális töltény
SSS – Maximális páncélzat
MMM – Hőkövető rakéta
VVV – Extra jármű

Ha más pályára szeretnénk ugrani, menjünk a járműválasztási menübe, gépeljük be: **CHEAT**, írjuk be a választott világ számát (1 - 6), majd a pálya sorszámát (1 - 5, a 3. pálya a bonus pálya).

HELLBENDER

TOTLPWR – 100%-os energia
URDEADx – x. fegyver (0 - 9)
MAXMEUP – 100%-os páncél
IMPUMPD – Összes fegyver
AUNTEMx – Ugrás az x. bolygóra (1 - 8)
IMSTUCK – Ugrás a következő bolygóra
STEROID – Sérthetetlenség

KINGDOM O' MAGIC

A következő két kóddal a napszakot változtathatjuk meg:
SCIDAY – Nappal
SCINIGHT – Éjszaka

Ha szükségünk van valamilyen tárgyra, menjünk egy olyan helyre, ahol nincsenek mások, és a CD-ről se tölt a program, gépeljük be a SCISTUF szót, üssünk '**Enter**'-t, majd írjuk be a következők egyikét, egy '**Enter**'-rel lezárva (csupa nagybetűt használjunk):
70's clothes for Shaz – SHRN70
70's clothes for Sidney –THID70
Aluminium baseball bat – BBBAT
Barrel – BARREL
Big book o' spells – BSPELL
Big cork – BGCORK
Big spanner – BGSPAN
Brochure – BROSHR
Carte blanche (toilet paper) – DUNNYP
Child in a cage – CAGE
Comedy mallet – MALLET
Cow – COW
Crank handle – HANDLE
Credit sign – CREDIT
Dirty great axe – DGAXE
Dodgy flame thrower – FLAMTH
Donuts – DONUTS
Door entry card – DRCARD
Drugged beef – DRGBEF
Duvet (20 tog) – DUVET
Elven gift voucher – VOUCHR
Empty box – EMPBOX
Eye-on-a-stick – ISTICK
Fist o' the western star – FIST
Giant candle – CANDLE
Giant raisins – RAISEN
Gingerbread man cutter – GMANCT
Golden ornament – GOLORN
Golden platform shoes – PLATSH
Goliath the dwarf – DWARF
Hairspray – HARSPY
Hamster – HAMSTR
Hand mirror – HANMIR
Harpic flushmatic – HARFLS
Hay – HAY
Ice – ICE
Jar o' lightning – JARLIT
Kingdom O' Magic action figure – ACTION
Lighter – LIGHTR
List of instructions – INSTRU
Long sock with a cricket ball – LNGSCK
Magic beans – MAGBNS
Microphone – MICPHN
Mobile phone – MOBPHN
Orc disguise – ORCDIS
Palantir stone – PLNTR1
Paper bag – PAPBAG
Parrot – PARROT
Parrot in a sack – PARSAC
Potassium grail – POTGRL
Rolling pin – RLLPIN
Rope – ROPE
Saber o' light – SABER
Sack – SACK
Sailors big book o' knots – BKNOTS
Secret plans – SGMAN
Sheep – SHEEP
Small key – SMKEY
Spare hair – SPRHAR
Spell o' airstrike – SPLAIR
Spell o' cabbage – SPLCAB
Spell o' dwarf – SPLDWF
Spell o' floater – SPLFLT
Spell o' incontinence – SPLINC
Spell o' invisibility – SPLINV
Spell o' kick in the shins – SPLKIK
Spell o' kolgate shield – SPLKOL
Spell o' left the gas on – SPLGAS
Spell o' sloooo moooo – SPLSLO
Spell o' teleport – SPLTLP
Spell o' wizbang – SPLWZB
Steam powered chainsaw – CHAINS
Stilt plans – STILTP
Suit o' finest asbestos – SUITAS
Suspicious french stick – DOSWRD
Sword o' much greatness – SWORD2
Sword o' normalness – SWORD1
Talisman o' dancing – TALODC
Trendai glasses – TRENDI
Tupperware – TUPRWR
Visitor's book – VSBOOK
Wand o' cattle prodding – CTPROD
Wedding gift – WEDGIF
Wedding list and invitation – WEDLST
White sheet – WSHEET
Wig – WIG
Wool – WOOL
Woolen underthings – WUNDER
Little yellow fellow – YELFEL

NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

A program új verziójában a config.dat utolsó byte-ját 00-ról 02-re kell átírni, ha nem szeretnénk két tournament megnyerésével foglalkozni.

OFFENSIVE

A pályakódok Németország/Szövetségesek formában:
1. GNBQD/UHFNE
2. NUCWE/FBGBA
3. DABDD/CHRJN
4. GSCGE/JQHEX
5. NTTDC/GBBXD
6. HXAME/MUKNN
7. GTAND/UNGHP
8. VIALC/ADMKE

9. GLBJD/OGOAB
10. IBWDE/LPCKD
11. BHADE/MAAHD
12. GXCSE/LOREI
13. FQACD/SAGUE
14. VWAAB/BCUJI
15. HPBSE/HCGKE
16. RIATE/LOKIE
17. GUBEE/BHSDE
18. NBGSR/ULCSE
19. SJBED/DATJU
20. PKBGC/IOGPD

RISE OF THE ROBOTS 2: RESURRECTION

Speciális mozgások:
F-Fel
L-Le
E-Elôre
H-Hátra
U-Ütés
R-Rúgás
Értelemszerűen az LE a le-elôre rövidítése.

CHROMAX
Low Fireball: L,LE,E + U
Head Throw: H,H,H + U
Dash Attack: E,E,E + R
Slide: H,LH,L + R

CRUSHER
Uppercut: L,LE,E + U
Acid Spit: H,H,H + R
Ground Lance: E,E + U
Air Lance: L,L + U (levegôben)

CYBORG
Shoulder Barge: H,H,E + R
Flying Punch: L,LE,E + U
Air Fireball: E,E + U (levegôben)
Sweep Kick: H,LH,L + R

DEADLIFT
Low Fireball: H,LH,L + U
Teleport: E,E + R
High Fireball: L,LE,E + U
Up Fireball: L,LH,H + U
Sweep Kick: H,LH,L + R
Sword Attack: H,H,E + U

DETAIN
3 hit chaos: E,E + U
Headbutt: L,F + U
Sweep Kick: H,LH,L + R
Running Attack: E,E,E

GRILLER
Ground Bash: H,LH,L,LE,E + U
Slap Attack: H,E,E + U
4 hit Chaos: E,LE,L,LH,H + U
Slide Kick: H,LH,L + R

INSANE
Bat Attack: L,LE,E + R
Ice Ball: L,LE,E + U
Low Ice Ball: L,LH,H + R
Sweep Kick: H,LH,L + R

LOCKJAW
Missile: L,LH,H + U
Mid Air Missile: E,E + U
Headbutt: L,LE,E + R
Uppercut: H,LH,L,LE,E + R
LOADER Lightning: E,E,L + U
Headbutt: L,F + U
Ground Spike: L,LE,E + U
Leg Trip: H,LH,L + R

NECROBORG
Flying Punch: L,F + U
Lightning: H,H,H + U
Slide Kick: H,LH,L + R

ROOK
Double Punch: L,LE,E + U
Jet Kick: L,LE,E + R
Air Jet Kick: E,E + R (levegôben)
Fireball: L,LH,H + U
Lightning Kick: RRR
Jet Pack: H, hold H
Sweep Kick: H,LH,L + R

SALVO
Knife Throw: E,LE,L + U
Flame Thrower: L,LE,E + U
Slide: H,LH,L + R

STEPPENWOLF
Cannon: L,LE,E + U
Airstrike: L,LH,H + U
Guns: H,H,H + U
Swan Dive: H,E + R
Upper Cut: LE,F

SUIKWAN
Fireball: L,LH,H + U
Sword Dash: E,E + U
Air Dash: E,E + R
Slide Kick: H,LH,L + R
Samurai Spin: E,E,E,E,F

URIME-8
Ground Smash: L,L,L + U
Swan Dive: L,LE,E + U
Rolling Crush: L,F + R
Slide Kick: H,LH,L + R

VANDAL
Buzzsaw Attack: L,LE,E + U
Jet Kick: E,E + R (levegôben)
Slide Kick: H,LH,L + R

V1-HYPER
Fireball: L,LE,E + U
Head Whip: L,LH,H + U
Low Whip: E,LE,L + U

WAR
Barrel roll: L,F + U
Mid Air Barrel: L,L + U
Grenade: H,LH,L + U
Slide Kick: H,LH,L + R
Flash Kick: L,LH,H + R
Dash Attack: H,E + U

RELENTLESS

Egy hex-editor használatával az s????.lba file-t módosíthatjuk a következők szerint (az adott byte-ot 01-re kell átírnunk, kivéve, ha az másképpen van jelezve).
000B Holomap
000C Varázslabda
000D Varázskard
000E Gawley kürtje
000F Tunika
0010 Bu könyve
0011 Sandell medálja
0012 Egy üveg víz
0013 Piros mágneskártya
0014 Elves Club kék kártya
0015 Twinsen-azonosító kártyája
0016 M. Mie belépőkártyája a Teleport Center-be
0017 Proto-Pack
0018 Snowboard
0019 Pingvin
001A Gáz (99-re kell módosítani!)
001B Kalózzászló
001C Varázsfuvola
001D Gitár
001E Hajszárító
001F Kulcs
0020 Egy üveg szirup
0021 Üres üveg
0022 Jegy
0024 Kávéscsésze

Egészségünk és a jetpack energiájának maximalizálásához nyomjuk le egyszerre a '**B**', '**I**', '**G**' gombokat.
Koordinátáink megtekintéséhez nyomjuk le egyszerre a '**Ctrl**'+'**Alt**'+'**Bal Shift**'+'**F12**' billentyűket.

SHATTERED STEEL

Harc közben nyomjuk meg az '**Enter**'-t, gépeljük be a következő kódok valamelyikét, majd újra nyomjunk '**Enter**'-t.
SMITE – Célpont megsemmisítése
GONZALES – Nagyobb lesz a sebességünk
FNORD
RATSNEST
DINGLEBERRY
BLIPPLEBLOOPS
BCUA
CGQ
GFY
KWAHAMOT
FISHHEADS
BUMSAUCE
NAPALMINTHEMORNING
EATMYSHORTS
KICKSOMEBUTT
BIGONES
PYROTEK
DOGAN
TINKERBELL
CHERNOBYL
CURVEDLINES
HARDCODE
STOOL
NUMBERCHANGER – Különféle fegyverek
TELEPORT – Elteleportál minket a lövöldözések területéről
IMOUTTAHERE – Küldetés sikeres befejezése

SHELLSHOCK

A kimentett játékállásban (shock.gms) a következő pozíciókat írhatjuk át:
0002 Küldetés száma (01 - 25)
000A Lehetséges páncélszám (00 - 06)
000C Páncélok száma (08 = 1, 10 = 2, 18 = 3, 20 = 4, 28 = 5, 30 = 6) – meg kell egyeznie az előző értékkel !
000E Sam-ek száma (00 - 04)
0014 Légitámadások száma (00 - 01)
0016 Energia (00 - 04)
001A Tölténykészlet mennyisége (00 - 04)
001E Hűtő (00 - 04)
0020 - 0023 Pénz 20 A1 07 00 = 500000 dollár
0024 - 0027 Pontszámunk
0028 - 0029 Találati pontosság – 64 00 = 100 %

WARWIND

Az '**Enter**' lenyomása után használhatjuk ezeket a kódokat:
!THE SUN ALSO RISES – Az egész területet láthatjuk (Fog of War kikapcsolása)
!GOLDEN BOY – 5000 pénzt kapunk

Dino

PC Robot Hang

A számítógéppel generált emberi beszéd lehetősége már a kezdetek kezdete óta izgatja minden ámítástechnikus fantáziáját. A dolog eleinte hardware-részről tűnt kivitelezhetetlennek, aztán amikor megszülettek azok az eszközök, amelyek képesek voltak a hangot digitálisan tárolni, illetve a kódból újra hangot gyártani, és azt megszólaltatni – nos, ekkor derült ki, hogy a "beszélő számítógép" problémája jóval bonyolultabb. Hiszen egyszerű lenne szépen bedigitalizálni az emberi beszéd összes hangját, és aztán az adott betű-sorrendnek megfelelően visszajátszani – de ezt sajnos nem igazán nevezhetnénk beszédnek. Hangsúlyozás, tagolás, intonáció, dallam, stb. nélkül ez csak valami olyasmi lesz, ami mellett a hatvanas évek sci-fi filmjeinek robothangjai is operaáriának tűnnek. Szóval a számítógépes beszéd igazán szoftver-szempontból kemény dió, viszont a jelentősége is óriási (elég ha csak az oktatás, a reklám, vagy a különféle információs rendszerek területére gondolunk), ezért nem egy fejlesztő gondolta úgy, hogy a téma megér némi munkát. Az erőfeszítéseket hamarosan siker koronázta, és megjelentek az első beszélő programok. Mi az első ilyennel még anno 8-10 éve Spectrumon találkoztunk. Mai szemmel nézve elég primitív volt a dolog, de akkor roppant izgalmasnak tűnt, mikor a gép a begépelt szöveg néhány másodperces rágcsálása után recsegve kinyögte, hogy 'Áj-em-dö-komp-jú-tör', vagy valami hasonló. Aztán az idő telt-múlt, a számítástechnika fejlődött, és 1994-ben elkészült az első magyar nyelvű PC-s beszélő rendszer. Ez még saját beszédszintetizáló kártyával "félig hardverből" működött, majd újabb két év fejlesztés után végre a kereskedelmi forgalomba kerülhetett a tisztán szoftveres, Sound Blaster-en beszélő változat, a ***PC-ROBOT Hang***. A program mögött két jónevű intézmény áll, a **MTA Nyelvtudományi Intézete** (itt már 1979 óta folynak kutatások a gépi beszéd előállításának fonetikai hátteréről), és a **BME Távközlési Tanszéke**, ahol már több beszélő rendszert fejlesztettek ki.

A program egy szem kislemezen "terpeszkedik el", minimum hardver-igénye elvileg 386DX-40, 4 MBytea RAM, és egy bármilyen SB hangkártya. Gyakorlatilag nekünk egy 4 MByte RAMmal és 8 bites SB-vel felszerelt 486DX2-66-on nem sikerült kicsikarnunk belőle egy büdös hangot se ("framebuffernek nincs elég memória" – jegyezte meg érdekes magyarsággal a program szinte minden akcióra), de ugyanez a gép 12 MByte RAM és egy 16 bites SB társaságával kiegészülve már vidáman beszélt. Vidáman, és néha egy kicsit darabosan, a sok vinyóról való töltögetés miatt. Mindenesetre nem kell neki atomerőmű, egy manapság standardnek elfogadott konfiguráción szépen elfut. A beszéd... hmmm... hát az nem rossz. Folyamatos, némi túlzással dallamosnak is nevezhető. Ami viszont még emberibbé teszi, az a rengeteg opció, amivel a hang jellegét változtathatjuk meg. Nézzük ezeket sorjában, ahogy azok a ROBOTVOX.CNF konfigurációs file-ban találhatók (és átírhatók).

PITCH: A hang magassága Hz-ben. Az alapbeállítás 90 Hz, de levehetjük 20-ig, ami egészen mély, rekedtes hangot eredményez, vagy felhúzhatjuk akár 400-ig (de már 150-200 is elég magas hangot ad).

AMPLITUDE: A hangerősség 0-tól 13-ig. Értelemszerűen a 13 a leghangosabb, 0-nál nincs hang.

INTONATION: A beszéd intonációja. Alapállapotban 2, ennél feljebb nem lehet tenni, lejjebb meg nem nagyon érdemes, ha nem akarjuk, hogy túl monoton legyen a beszéd.

ARTICULATION: Az artikuláció, azaz tagolás mértéke. 0-tól 6-ig szabályozhatunk a folyamatos, gördülékeny és a nagyon tagolt beszéd között.

VOICE: A program kétféle hangon tud megszólalni, érthetetlen módon ezek nem egy férfi és egy női hang, hanem egy "sima" (nullás opció), és egy orrhangú férfihang (egyes opció).

WHISPER: Ha ezt egyesre állítjuk, a beszéd suttogóra vált.

SPEED: Egyáltalán nem meglepő módon a beszéd sebességét adja meg, annál meglepőbb viszont, hogy minél kisebb az érték, annál gyorsabb a beszéd.

TIMING: Ez is a beszéd sebességét befolyásolja, de egész más módon: az egyes hangok hosszát változtatja egy 0-tól 3-ig tartó skálán.

SBSPEED: Egyszerű, de annál hatásosabb effekt. Ha az alap 350-nél lejjebb vesszük, az olyan eredményt ad, mintha egy magnó a kelleténél gyorsabban tekerné a szalagot, azaz a hang gyorsabb és magasabb lesz, ellenkező esetben pedig természetesen lassabb és mélyebb.

Ezeknek az opcióknak a segítségével arra ugyan nem vállalkozhatunk, hogy saját hangunkat próbáljuk meg utánozni (illetve próbálkozni, azt lehet, de nem nagyon fog sikerülni), de némi kísérletezéssel meglehetősen sok, különböző karakterű hangot tudunk kicsalogatni a gépből.

Ezt tudja az alap-program (egyébként ROBOTVOX névre hallgat, és 112 K-t eszik meg rezidensen a memóriánkból), lássuk, hogyan sikerült ezt a vázat "felöltöztetni", azaz mit tudnak a ROBOTVOX-ra épülő cuccok. Ezekből a lemezen négy található:

OLVAS: ASCII szövegfile-okat olvas fel. Normál "mezei" text file-okkal is működik, de igazán egy direkt ROBOTVOX-hoz készített file-lal hatásos, ahol akár minden szó előtt új paramétereket adhatunk a hangnak, ezzel egész emberi hangsúlyozást elérve. Jó példa erre a programhoz mellékelt HACSEK.TXT (egy Hacsek és Sajó jelenet, sajnos elég hosszú ahhoz, hogy lelassuljon és darabossá váljon a szöveg, de azért jó!).

KIMOND: A billentyűzeten begépelt szöveget olvassa fel. Igazából csak hangzások kipróbálására, és a felolvasóprogramhoz készülő szövegek előkészítésére jó.

GRAFIKA: Nem lenne egy rossz ötlet: képeket jelenít meg, miközben az egyes képekhez fűzött szöveget felolvassa. Az a baj vele, hogy a képek csak max. 16 színű GIF-ek lehetnek, amelyek azért távol állnak az igazi vizuális orgazmustól. Mindenesetre mókás "hangos képregényeket" lehet alkotni vele.

KITALAL: Na ez nem valami nagy durranás. A szokásos "Gondoltam egy számot, te tippelhetsz, én meg megmondom, hogy kisebb vagy nagyobb" játék, csak élőszóban (is) kommunikál.

A lemezen található még egy fejlesztői könyvtár C és Pascal forrásokkal (a ROBOTVOX forráskódja nincs itt, de többek között a KIMOND-é és az OLVAS-é igen). A forrásokat felhasználhatjuk saját programjainkban, de ezeket a programokat terjeszteni és forgalmazni természetesen csak a ROBOTVOX fejlesztőivel történt egyeztetés után szabad.

A rendszerhez egyelőre két kiegészítő programcsomag kapható oktatóprogramokkal. Ezek főleg általános iskolások számára lehetnek használhatók, a matematikai alapműveletek, a helyesírás, szótagolás gyakorlására. Kissé nagyobb lélegzetű oktató-szórakoztató program a MONDOM c. beszélő szövegszerkesztő, ami a billentyűzet kezelésének megtanulását teszi könnyebbé.

Összességében nem egy rossz dolog ez a beszélőprogram (annak ellenére, hogy nem nagyon akar összeférni Nortonnal, Windows-zal, és EMS driverekkel). Mezei PC-elhasználók számára (***DOOM***, stb.) csak poénszinten ajánlható (mondjuk autoexec-ből felolvastatjuk vele a CD-Ultrán lévő 7 éves CoV archívumot), programozóknak már inkább, de leginkább iskoláknak (erre ráérzett a kiadó is, mert oktatási intézményeknek jelentős kedvezménnyel árulják a programot).

HANCU

Honfoglalás

Nem tudom, hogy az olvasó tud-e róla, hogy idén ünnepelhettük őseink honfoglalásának 1100. évfordulóját. Nem csodálkoznék, ha nem tudna, mert médiáink egymással váll-vetve hallgatták agyon ezt az apróságot. Valószínűleg a Tocsik név legalább ezerszer több alkalommal szerepelt bennük, mint mondjuk egy Árpád nevű fickóé. Ezt persze részemről érthetőnek tartom, hiszen a tömegkommunikáció urai teljesen el vannak foglalva a kis napi politikai tőkéjük kovácsolgatásával – Tocsik rulez, Árpádék meg le vannak... Persze az időpont azért csak feltűnt néhány embernek, mert azért megjelent néhány ilyen témájú könyvecske (bár az árukat nézve inkább motiválta őket a jó öreg business, mint holmi nemzeti öntudat), a Nemzeti Múzeum is szervezett egy őstörténeti kiállítást Árpád népéről, satöbbi. Sőt, még a PC-inkbe is berepült egy ilyen témájú „multimédia taneszköz". Erről már csak azért is szívesen karcintok egy-két kósza sort, mert az év elején én is eltöltöttem egy hasonló kreálmánnyal vagy 4-5 hónapot az élctemből, és így van szerencsém belülről is ismerni, hogy milyen kellemesen szórakoztató időtöltés.

Nézzük először is a tartalmat. Ahogy így elnéztem, a szöveganyag jelentős része a magyar őstörténet (pontosabban a honfoglalás és a kalandozások korának) két történész doyenje, László Gyula és Györffy György publikációin alapszik, akik az elmúlt fél évszázadban szinte meghatározták a korszakkal foglalkozó kutatásokat. Az előbbi úr nevéhez fűződik rengeteg régészeti lelet, rekonstrukció és néprajzi felismerés mellett az elmúlt évtizedek egyik legparázsabb történészi vitáit kiváltó feltevése, az ún „kettős honfoglalás" elmélete (eszerint a magyarok két hullámban foglalták el a Kárpát-medencét); Györffy György pedig a korabeli krónikák forráskritikai vizsgálatai mellett elvégezte a Kárpát-medence IX-X. századra tett helynévi anyagának elemzését, és az így nyert adatok alapján próbálta meghatározni a törzsek és a törzsszövetségi vezetők szállásterületét az új hazában. A szöveganyagot támogatja még néhány lexikális jellegű mű, elsősorban életrajzi adatokkal.

Az első fő pont a *Hosszú vándorút*, amely a magyarság őstörténetét hivatott bemutatni a kialakulástól Etelközig. A laikus olvasó itt rögtön megismerkedhet azzal a ténnyel, hogy ahányan csak vizsgálták történelmünknek ezt a szakaszát, annyi féle elméletet is gyártottak a fehér foltok betömésére, kezdve a magyarok kialakulásának helyszínétől a társadalmi összetételig bezárólag. Elég jókat csuklottam a kettős honfoglalás elméletének – úgymond – „kifejtésénél" (pont ezt a részletkérdést kellett kiszúrni abból a 4-500 oldalból, amit László professzor úr az utóbbi negyven évben kifejtett róla?!), de a legjobb rész mindenképpen a hét törzs nevének magyarázata. Na, ez igen. Ezt a könyvet biztos kiveszem holnap a könyvtárból, mert roppant kíváncsi vagyok, hogy az itt levő adatokat hogyan sikerült kiszámolnia a szerzőnek...

Honfoglalás és kalandozások: Ez három témára lett bontva, amiből az első az *Új haza meghódítása.* Ez szól az Árpádék által itt talált népekről (bár ebből a menüből az derül ki, hogy itt elsősorban szlávok éltek, csak az utolsó pontban esik pár kósza szó egyéb népségekről is – ami azért érdekes, mert pontosan a készítők forrásaként szolgáló könyvben Györffy György egy külön fejezetet szentel a kérdésnek); Györffy fentebb említett helynévi kutatásának eredményeiről az Árpád-ház szállásrendjének vonatkozásában; a magyarok harcmodoráról; valamint a Kárpát-medence megszállásáról. A második téma az *Életmód*, amely kép- és szöveganyagában kizárólag László Gyula '50 rajz a honfoglalókról' c. könyvecskéjéből áll. Ez a képanyag tekintetében többnyire szerencsés választás volt, lévén az ember vizuális lény – de ha abból indulunk ki, hogy esetleg egyesek színes monitorral is rendelkeznek, akkor akár ki is lehetett volna színezni a rajzokat (már volt szerencsém próbálni, egy nap alatt meg lehet csinálni egyet), vagy neadj'isten esetleg el lehetett volna hinteni néhány fotót is. A harmadik témakör a kalandozó hadjáratokat mutatja be 970-ig bezárólag.

Államalapítás: Ez a CD egyik legnagyobb része, ami eléggé meglepő, tekintve, hogy a címe 'Honfoglalás 896'. Géza fejedelem és I. István korának történetét, társadalmi- és gazdasági berendezkedését mutatja be. Szerintem ez már abszolút nem tartozik a CD témájába, már csak azért sem, mert Géza fejedelemségétől egy teljesen új korszak vette kezdetét. Sokkal inkább megért volna egy másik misét önálló CD-n, vagy esetleg lehetett volna nyitánya egy 'Árpád-házi királyok' c. kis opusznak.

Életrajzok: Itt található alfabetikus sorrendben az első három menüpont szövegeiben szereplő személyek rövidke életrajza, valamint az Árpád-ház családfája Álmostól Álmos hercegig. Gondolom ez a menüpont lett volna hivatott pótolni az oly nagyon hiányzó indexet, ami mondjuk egy számítógépen feldolgozott szöveges állománynál szerintem azért manapság már minimális követelmény lenne. Arról meg nem is beszélve, hogy egy ilyen indexbe természetesen bele kellene férnie úgy a földrajzi neveknek, mint a nem közismert fogalmaknak is.

Források: A honfoglalás és kalandozások korával foglalkozó külföldi források. Ez nagyon jó, hogy rákerült a CD-re! Így legalább a t. olvasó is láthatja, hogy mire hivatkozik egy adott szócikk szerzője (vajha egy keresztthivatkozással alkalmasint át is lehetett volna rá váltani...) Az viszont nagyon nem jó, hogy így, „szűzen" kerültek rá. A két magyar forrás saját koruk divatjának megfelelően regényes formába öntötték innen-onnan összeszedegetett információikat, amit természetesen még tovább is színeztek képzeletük szüleményeivel. Célszerűbb lett volna inkább a Képes Krónikánál követett (nem a CD-ről beszélek – még nem volt hozzá szerencsém –, hanem egy 1986-os könyvről!), ahol is a könyvnek talán csak a harmadát töltötte ki az eredeti latin szöveg fordítása, a többi részben hatalmas mennyiségű magyarázó jegyzet, valamint a krónika szerzőjéről és keletkezésének körülményeiről szóló tanulmány kapott helyet. A sok lapozgatás miatt könyv alakban ugyan kicsit nehézkes egy ennyi jegyzettel ellátott forrást olvasni, számítógépen viszont rendkívül látványos és hatékony – lenne... Ugyanez a megállapítás vonatkozik természetesen az őseinkről szóló egykorú külföldi forrásokra is. A magyarázó jegyzetek hiányát igazán nem lehet arra fogni, hogy nem áll rendelkezésre bőséges szakirodalom.

Utóélet: A krónikáinkban megőrzött mondák, valamint Árpádék hatása irodalmi nagyságainkra. Jó ötlet volt.

Képtár: A CD képanyaga, témakörök szerinti tablókba szervezve. A képekhez tartozik egy 'leírás', ami inkább a szövegrészeknél található 'Eredet' megfelelője, hiszen túlnyomórészt nem tartalmaz mást, mint a címét és készítőjét, vagy éppen azt, hogy honnan lett scannelve.

Ennyit a tartalmi felépítésről. Gondolom kiderült, hogy nem vagyok elájulva tőle. A felépítésre is lettek volna jobb ötleteim, de a legnagyobb gond szerintem a szöveganyag válogatásánál volt. Ez szemlátomást úgy történt, hogy egy adott témával foglalkozó tanulmányból valaki kiemelt egy apró részletet. Ki tudja, milyen szempontok voltak ennél mérvadóak – lehet, hogy csak szemelvényeket akart gyűjteni? (A rövidítés nem lehet indok, akkor már jobban jártunk volna, ha ez eredeti szövegből inkább kihagyja a magánhangzókat.) Az eredmény rendszerint az lett, hogy az eredeti környezetéből kiemelt szöveg éppen egy logikusan felépített gondolatsor közepén kezdődik vagy éppen végződik, vagy esetleg egy részletkérdést sikerült megvilágítani. Ez különös tekintettel a *Honfoglalás és kalandozások* c. fejezetre. Ennek a nagy része ugyebár az MTA 1984-ben kiadott tízkötetes 'Magyarország története' I. kötetéből származik, Györffy György tollából. Szerény véleményem szerint, ez a X. századdal foglalkozó történeti kutatás egyik legjobb, legteljesebb, legtömörebb és nem utolsó sorban: legolvasmányosabb összefoglalása. Ez a könyvben kb. 150 oldal volt, aminek a CD-re talán csak a tizede-huszada került rá. Nyugodtan be lehetett volna linkelni az egészet, kényelmesen elfért volna.

De ez még hagyján. Nagyobb probléma az, hogy az őstörténetünkben számos fehér folt van, amit a témával foglalkozó kutatók kénytelenek saját következtetéseikkel kitölteni. Namármost, más kutatók ezeket alkalmasint meg szokták cáfolni. Kicsit sarkítva úgy is fogalmazhatnék, hogy ahány kutató, annyi elmélet, ergo annyi vitatott kérdés is. Sokkal szerencsésebb lett volna egy-egy témát több szempontból is megvilágítani, mint arra kitűnő példát szolgáltathatott volna a készítőknek az életrajzokhoz használt lexikonjuk is. Ha például Györffyt és László Gyulát tekintették alapnak, akkor jónéhány kérdésben szembe lehetett volna állítani velük legkomolyabb kritikusaikat is (Kristó Gyula, Fodor István, stb.). Az megint egy más kérdés, hogy ez a szemezgető módszer erre sem alkalmas.

Ha már multimédiának nevezzük a CD-nket, akkor esetleg némi videót is felpakolhatnánk rá. Jó, tudom, hogy a honfoglalás korából valamennyivel kevesebb filmhíradó maradt fenn, mint mondjuk a II. világháborúból, de azért lehetett volna gyűjtögetni. Volt ugyebár néhány rendezvény a honfoglalás kapcsán itt-ott; el lehetett volna kocogni mondjuk Visegrádra, ahol a várjátékok keretében egy ötvenesért mindenki kedvére lövöldözhetett rekonstruált íjakkal, megnézhetett egy eredeti alkatrészekből épített jurtát (a május 1-i megnyitó előtt pár nappal akár azt is, hogy hogyan épül); el lehetett volna menni Kaposmérőre Kassai Lajos lovasíjászhoz, aki korhű öltözetben bemutatja személyesen is, hogy mire lehetett képes egy íjjal felszerelt magyar lovas, ha valaki a TS Sportvarázsban látottakat filmtrükknek vette volna (oda egyébként mehetett volna az egész iskola is, mert az úr előszeretettel tart bemutatót középiskolásoknak); és így tovább.

Bonus vidámságokat tartogat a CD technikai kivitelezése. Igaz ugyan, hogy a lemezen elfelejtették feltüntetni, de messziről ordít róla, hogy az MTB3.0-val követték el. Mivel ezt véletlenül van szerencsém egy kicsit ismerni, igen jól szórakoztam, hogy milyen csodálatos baklövésekkel színesítették a tartalmi hibákat. Mert az sicher, hogy a tesztelés egy pöttyet elmaradt! Kezdjük rögtön az elején, vagyis azzal, hogy a fontokat külön kell telepíteni. Ezt nyugodtan be lehetett volna építeni a telepítőbe is (ld. például a szintén MTB-vel készült Korongvilágot, amely gátlástalanul felinstallálja magának a BalloonHU.ttf-t). De ez csak egy apró kényelmetlenség. Az már egy kicsit nagyobb, hogy nem mindig sikerült tökéletesen a txt-állományok importálása (jó, ez mondjuk nem túl barátságos az MTB-nél, de meg lehet szokni). Ez jó esetben néha azt eredményezte, hogy a szöveg „belóg" a kezelőgombok alá vagy csak az utolsó sor fele látszik, esetleg az egész sor egyetlen betűből áll – rossz esetben meg azt, hogy a text fennmaradó része ismeretlen dimenzióba diffundált (az eljárást lehetne szabadalmaztatni 'szemelvényezgetés a szemelvényekből' néven). Nem értem azt sem, hogy minek kellett a kereszthivatkozásként szolgáló szavakat külön-külön újra beplace-elni (amikor a textben is simán kijelölhetők), de ha már mindenképpen plusz munkát akartak csinálni maguknak, akkor valahogy el is kellett volna találni az eredeti pozíciót, mert így kicsit nehezen olvasható a dolog... A felsorolt hibákból egy-kettő még elmenne ilyen nagy mennyiségű szövegnél – na de hát ennyi?! és nem üti ki senkinek a szemét?!

Lehet, hogy egy kicsit túl éles hangúra sikeredett a fenti néhány sor, de engedtessék meg, hogy mint egyszerű, mezei felhasználónak, meglegyen a magánvéleményem, mindamellett hogy tiszteletben tartom a projektba fektetett munkájukat. Tudom, hogy egy ilyen CD elkészítésénél elsődleges szempont a rendelkezésre álló idő (és persze a pénz) , és gondolom a nagy kapkodás oka az volt, hogy a CD még az évforduló adta aktualitás miatt az idén megjelenjen, de szerintem a honfoglaló őseinkre való emlékezés jövőre is aktuális lesz. Meg jövő utánra is. A rendelkezésre álló szakirodalom mennyisége, az MTB lehetőségei és esetleg egy-két designer garantálná, hogy ebből a témából sokkal többet is ki lehetett volna hozni, mint egy ilyen szedett-vedett szöveg- és képgyűjteményt.

Köszönöm a figyelmet.

CoVboy



Készült a Honfoglalás 1100. évfordulójára.

Üdvözlöm az egybehűlteket az újabb télvíz idején, és már rögtön elöljáróban is elnézést kérek a hangnemért (fisz-moll), de ed kicsid dádás vadok. Az Ultralyukban azt mondták, hogy ez a műsor valamikor karácsony tájékán fog megjelenni, tehát ezúton is küldöm mindenkinek az alkalomhoz illő jó- és rosszkívánságaimat (kinek-kinek azt, amelyik épp megilleti), akiknek valami véletlen folytán személyesen elfelejteném átadni. Ha hangosújságként jelennénk meg, akkor most elénekelhetném nektek a 'Stille Nacht'-ot saját turbó de luxe feldolgozásomban, de ettől most lehet, hogy megmenekültök. (Bár az nincs kizárva, hogy a CDU-ra felteszem wawwaw.waw címen.) Újévkor pedig előreláthatólag új életet kezdek. (Meghalok.) Az viszont biztos, hogy most ömlesztett árut kaptok, mert a Lajos megtréfált. Gyanútlanul ballagok be hozzájuk az óvóhelyre, hogy leadjam a két hónappal ezelőtti postát, erre közli velem, hogy kicsit elkéstem (nahát! tényleg?), és ennek örömére rögtön kezdjem is el a következőt, hogy egy hét múlva hozhassam (nahát! tényleg?) – és ezzel átnyújtotta 3 egész nap levéltermését, hogy kedvemre búvárkodhassak benne. Nem találtam köztük olyat, amit egészben bepakolhattam volna (leszámítva természetesen a múltkor is említett CDU-kívánságműsoros barátunkat, akitől azért csak kaptam 3 levelet), ezért úgy döntöttem, hogy szemezgetni fogok belőlük, meg abból, ami a múltkor kimaradt. Bocsánat, hazudtam. Találtam, csak össze-vissza gépeltem be őket, és lusta vagyok szétválogatni. Egyébként nem is az ömlesztett áru rá a megfelelő kifejezés, mert annak olyan disszonáns felhangja van. Nevezzük inkább kerekasztal beszélgetésnek – ami persze még nem jogosít fel senkit arra, hogy a jövőben Artúrnak nevezzen. Voilá!



T. HVG! (**Nocsak. A Lajos vett még egy újságot? Akkor mától dupla pízt kapok.**)
Volt szerencsém az október 19-i számuk 'Hétköznapi computer' mellékletéhez. A múltkor nem rikácsoltam hiába: a nagy baromságok most kimaradtak, valamint a kalózkodás elleni cikk aláírása is – nehogy név szerint tudjam szidni.
Vegyük sorjában:
'Információs makadámút' – Ez itt a Balkán kéremszépen, nem pedig Európa.
'Birtokon belül' – Jujj, de jó, hogy megkezdődik az Internet piacgazdasági alapokra helyezése. Idáig aggodalommal teltek napjaim, azt hittem, elfelejtik leszabályozásni ill. beolvasztani mindnyájunk kedvenc társadalmi formájába, a demokratikus piacgazdaságba.
'Bajok katalógusa' – Ilyen az, amikor találkozik a fizikai és az információéhség.
'Jól keresni kunszt' – Számos más módja van a keresésnek, mint a keresőgépek.
'Belső világok' – Napjaink kincsesbányája, mondta Bill Gates. Ezenkívül még sok mindent mondott, de ez bejött.
'Lebilincselő kampány' – hát ezért jött létre ez a levél. (**Úgy látom, ezzel a plakáttal a BSA népszerűségi indexe lassan magasabb lesz, mint Torgyán Józsefé vagy Bill Gatesé.**)
Mindössze 2 (!) gondolatra szeretnék reagálni.
Első: valami súlyos átok ülhet a HVG-n. Sokkal korábban beszámolt a Tocsik-ügyről, abból mégsem lett botrány. De én megírtam nektek, hogy az állami és kormányhivatalokban illegálisan használják a sw-eket, de abból nemhogy botrányt nem sikerült csinálnia a lapnak, de még leközölnie sem sikerült. (**Micsoda véletlen. Pedig képzeld milyen mókás lett volna, ha két évre becsukják a Parlamentet!**) Most sírjak, hogy amiért az állampolgárokat bilincssel-börtönnel rémisztgetik, ugyanezért az állami hivatalok részletfizetést és kedvezményt kapnak?
Második: Hát igen, az utolsó bekezdés mélyen megérintett. Rögtön bűntudat-totót töltöttem ki magammal:
- van-e jogtiszta zenei kazettáról illegális másolatom? IGEN
- van-e jogtiszta videokazettáról illegális másolatom? IGEN
- van-e jogtiszta tv-műsorról illegális másolatom? IGEN (**Csak nem a Fradi-UTE?**)
- van-e jogtiszta könyvről illegális fénymásolatom? IGEN
- van-e jogtiszta CD ROM-ról illegális másolatom? IGEN
Csak az utolsó önmagamnak feltett kérdésre nem sikerült válaszolnom:
- bűnösebb vagyok-e, mint az átlag?
(most jön az interaktív rész:)
1. bűnösebb
2. ugyanolyan bűnös
x. kevésbé bűnös
A helyes megfejtő jutalma: megtekintheti a Dallast jogtisztán az MTV-n.
A díj ugyan nem motivál különösebben – sőt, ha esetleg az összeset egyszerre kell megtekinteni, akkor inkább halmazati büntetésként fogható fel –, de mivel épp politikusnak készülök, akinek ugyebár fényes páncélja a retorika, szívesen válaszolok: Őszintén szólva (minden egetrengető hazugság így kezdődik) tulajdonképpen az 1. válasz látszik helyesnek, de az ügyet más aspektusból vizsgálva megfelelőnek látszik a 2., hacsak nem értenek velem egyet abban, hogy az x. a tökéletes alternatíva.
A cikkeket olvasva, sok véleménynek adnak teret. Ezt úgy képzelem, hogy egy újságíró körbetelefonál vagy körbekilincsel. Nos, egy kérésem lenne, miből kellene egy cikket csinálni:
HOGY GONDOLJA A TISZTELT ÉRDEKSZFÉRA (**ezt a kifejezést felrovom magamnak**) A JÁTÉKPROGRAMOK NAGYOBB MÉRTÉKŰ LEGALIZÁLÁSÁT, AMIKOR AZ ILLEGÁLISAN HASZNÁLT JÁTÉKPROGRAMOK TULAJDONOSAI NAGY RÉSZT A TINÉDZSER KOROSZTÁLY TAGJAI, AKIK NEM RENDELKEZNEK ÖNÁLLÓ JÖVEDELEMMEL?
Tisztelettel: (az aláírásom a szólásszabadság megvalósulásáig még várhat)
Nahát, a Lajos vett még egy újságot! Most mondjátok meg: mi lesz a cserebogár?! Egész nap egy kiflin és egy joghurton (nem Danone, az drága) tengődik, egész nyáron lyukas cipőt hord (ő ugyan azt mondta, hogy ez szandál, de én úgy tudom, hogy ez a lábbeli az NDK-val együtt kimúlt), közben lassacskán egy új Robert Maxwell sarjad belőle! A levelező tagozat gyarmati sorban szenved, ő meg már azt se tudja, hova tegye a pénzét! Legközelebb majd a Microsoftot fogja megvenni. Akkor viszont átmegyek public relationsnak, vagy minek. Abban nagy vagyok. (Kedves levélíró! Őszintén remélem, hogy levelében felvetett nagy horderejű kérdéseire sikerült kimerítő, tárgyilagos választ adnom. Ez úton ragadnám meg a főkalmat (a múlt héten soron kívül előléptették), hogy Önnek és egész családjának kellemes ünnepeket kívánjak, továbbá kifejezzem abbéli reményemet, hogy a jövőben is újságunk hűséges olvasója és előfizetője lesz. Hit, remény, szeretet.)
Yo! Csakazértis!
Kívánságműsor a CD Ultrára? Na ez kell nekem! Mindig meghatódok, amikor nagy horderejű kérdésekben megkérdezik a véleményem. Ilyenkor mindig olyan érzésem van, hogy beleszólhatok a világ dolgaiba. (**Mai napi jótanács: Hessegesd el ezt az érzést és nem ér csalódás! Ha nincs szükséged 'Tudtad-e'-típusú jótanácsokra, akkor a Preferencesemben beállíthatod a mellőzésüket, de ajánlom a Win'95 alatt futó verziómat is, ami a házi bölcsességeket hímzett terítőn jeleníti meg.**)
Mi is legyen rajta?
- C>64 demok...
Áááááááááá! Ez Ő! (má'megin') Ha a jellegzetes charsetből nem jötten volna rá, akkor most elárulta magát! Akkor talán ugorjunk.
És még? ÉS MÉG?
- Hangszerleckék...
Afenébe! Ugorjunk tovább.
<Melléklet>
Az a helyzet, hogy a CD Ultra tulajdonképpen...
Én nem az ilyen típusú mellékletet szeretem. Kezd egy kicsit arcade lenni a levél, mert megint ugrunk. De én nemsokára lövök is.
<Melléklet II.>
Ez a melléklet nem jött volna létre, ha nincs a PCU#9 20-21. oldalon a válaszod.
MR. COVBOY!
Minden baj gyökere, hogy egyáltalán leközölted a levelemet. (**Namármost, hogy ha nincsen levél...**) Na de részletezzük.
1. Nehogy már csak az én CD Ultrám produkáljon üzemszerűtlen működést & hiányos tartalmat! Se a V1.0 oprendszer, se a WAD nem 100%-os. Csakazért sem írom meg!
Nem tudom, mit fed az 'üzemszerűtlen' (látod, még a kötjelezőm se tudja elválasztani!), a hiányos tartalomról meg annyit, hogy amíg egy CD tárolókapacitása véges lesz, addig mindig lehet majd rajta 'hiányt' találni.
2. Töltöm sorra a demókat. Az egyikben kék-sárga a torus, a másikban zöld-lila, stb... Mint a shoot'em upoknál: zöld után fehér, de már láttam pirosat is. Ismerős? (**Régi, de azért igen.**)
3. Nemcsak C64-emulátor van a világon, hanem Spectrum emulátor is. Van valami demo alkönyvtár Spectrum-stuffokkal valahol... Plusz Amiga emulátor is van, mint azt a *** (**hogy a főszerkesztő úr is örüljön. gyk.: itt valamilyen (bármilyen) újság neve áll, amit a Lajos kicsillagoz, ha bepötyögöm; még gyk.: nem is igaz, ez egy Republic-szám kezdősora ősi magyar rovásírással; leggyk.: ejtsd 'Vápsuváp'.**) magazinból tudjuk. Ezekkel a gépekkel ti is foglalkoztatok, ebből éltetek, most meg semmi???
Lajos, adjááál neki emuláááátooort! Nem hagy békén! Ha van Plus4-, Primo-, ZX-81-, ABC80-emulátorod, akkor adjál neki azt is! Ha nincs, akkor írass valakivel! Én régen voltam R32-es operátor, azt elvállalom én. Cirill betűs írógépkonzollal, lyukkártya olvasóval, tokkal-vonóval.
4. A volt Pokolgép volt énekese azt nyilatkozta vala az A3-ban, hogy a metal zene mindig is rétegzene volt. Hát akkor miért rajonganak a rétegzenéből kiszorult rajongók? Csak nem a Bon Joviért?
Lehet, hogy azt nyilatkozta, de ez most hogy jön ide?! Jó, tudom: a 7-es busszal; de úgy általában? (jó, tudom: általában a 7-es busszal) Hogy áldjon meg a Márton Csaba!
(...)
34. Név és cím nélkül:
Mióta divat a PCU-ban bármikor névvel és címmel megjelenni? Ja, látom már! Az impresszumban vannak valódi nevek és címek! A cikkek&rovatok végén álnevek. Álnevem nekem is lehet, legyen pl. Mr. Trashcan. De ha tudsz jobbat, közöld. (**Ez se rossz, de a leveled első három oldalát díszítő narancssárga 'Let's make CD Ultra Better'-feliratokból kiindulva, legyél inkább Ajak Fülöp. Német nyelvterületen Phil Lips.**) A címem az pedig minek neked? Ha megadom, akkor inkább levélben válaszolsz, vagy jobban szeretnél személyesen elégtételt elmagyarázni?
Háhogyne! (ejtsd: szó sem lehet róla!) Nem érdekel senkinek se a neve, sem a címe. (Illetve most láttam a buszról egy lánykát, akié azért érdekelne, de ő valószínűleg nem fog nekem levelet írni, hogy megadja.) Nekem teljesen mindegy, hogy Anonymusnak válaszolok itt, vagy Nymusnak. De ha jól emlékszem, eddig sem írtam le itt soha pontos címet, csak a nevet és

a várost. Meg egyébként is: nyomozzon utánad a Társadalombiztosítás!
35. Akarod, hogy nyissunk egy vitafórumot a heljlyejssírássról? Mintha ilyen téma már lett volna... Ahogy szabad a PCU-nak, úgy tilos az olvasónak. (**Touché! gyk: Talált!**) Okoskodás: a 35. oldal 5. sorában hiba van, de ezért nyilvánvaló, hogy nem vállaltok felelősséget.
OK. Igaza van, uram. Bocsánat, ha lelki törést okoztam volna, de megpróbáltam úgymond parodizálni a leveledet. Elolvastam a múltkori levelezést (pontosabban, ami a nyomdáig megmaradt belőle) és belátom, tényleg szerencsésebb lett volna, ha mondjuk azt írom, hogy 'a 64-es emulátoraid kissé egyhangúak'. Mostantól hadjuk a hejesirást a Franzba és igy legyen ez mindig!
Okoskodás: a 35. oldal 5. sorában tényleg hiba van. De ha jól látom, akkor mintha ez egy reklám lenne. Yikes! (végigolvastam a 35. oldalt. Szerintem ez a lap nyomdahiba, úgy ahogy van.) Vigasztaljon a tudat, hogy nemcsak ott van hiba. A múltkoriban egy reklámmal szöszmötöltem, és amíg a villámgyors PC számolgatta a shade-et, addig kínomban beleolvastam egy pár régebbi PCU-ba. Hát, mit mondjak – leltem egy-két gyöngyszemet, ami bőven befért volna a Lamerrovatba. Például a Virgin-hírekben: 'elfelelyt'. Nocsak. Amikor érdeklődtem a már nem túl tinédzser tettestől az ügyben, azt mondta, hogy a barátnője véletlenül félregépelte. Na, mondom ebben én teljesen biztos vagyok, de nem valami nagy dicsőség, ha a barátnőjének kell Virgin-híreket írnia (ezt nem értette, kicsit lassú a fiú), meg az ilyen tyúkot meg kéne folytani (ezt sem, bár ez előszóban nem is jött ki, aznap nem volt egy túl jó napom). Miután az értékes leletet néhány prominens társával a Lajos orra alá dugtam, azóta tart egy emberkét, aki végigolvassa a cikkeket...
36. Márpedig a kritikám egy jó kritika volt. Ugyanis a CDU jó dolog, ami rajta van rulez, ami lemaradt, az lett megfogalmazva! Hallottál te már olyan ellenzéki felszólalást, hogy: "Tisztelt kormány! Gratulálunk az elért gazdasági eredményeikhez, bölcs politikájukhoz, sikereikhez, ... stb...stb... Ezek után engedjék meg, hogy a csekély, de talán nem jelentéktelen hibáikra felhívjam a figyelmet, mint pl. ... bla-bla-bla" Márpedig ilyen emelkedett hangulatot kölcsönöz az első mondat!!! De ha akarod, file-okra lebontva részletezem & magasztalom a CD Ultra tartalmát, mondjuk 10 sör/50 file díjazásért.
Nem akarom. Viszont oszlassuk el egy apró félreértésedet. Semmi gond nem volt azzal, hogy megírtad kritikai észrevételeidet, és pláne nem azzal, hogy megírtad a következőre vonatkozó igényeidet is – ha a világ dolgaiba nem is szólhatsz bele általában, ebbe véletlenül igen (gondolom, a Lajos ezért is intézett körkérdést ez ügyben). Ráadásul jórészt én is egyetértek veled az esetek egy részében, és hidd el, hogy az illetékes illető kezébe nyomom a papiruszaidat, de 1.) amíg a CD Ultra nem napi kiadvány, nem kell minden nap 64-es emulátort kérni a következőre;
2.) ha az összes kívánságodat teljesíteni akarnánk az igényelt terjedelemben, akkor nem csak a következő, hanem a következő száz CDU is teli lenne, arról már nem is beszélve, hogy rajtad kívül még van igénye párezer egyéb embernek is, amelyek nem biztos, hogy találkoznak a tieiddel;
3.) hogy itt válaszoltam a leveledre, annak az is oka volt, hogy a CD Ultra készítőinek felhívjam a figyelmét az igényeidre (ha valami fatális véletlen folytán a kéziratod mégsem jutna el hozzájuk);
4.) ha a stílus nem tetszik, ahogy válaszoltam, akkor sorry. Elismerem, hogy általában kissé öncélúak a válaszaim, már amennyiben elkalandozok a témától, idétlen szóvicceket fabrikálok, ugratom a t. levélírót, stb. – valamivel nekem is szórakoztatnom kell magam, amíg teleírom ezt a pár hasábot. Mé', nem szabad?! (Azt, hogy itt mi szabad, meg mi nem, pontosan szemlélteti a Ponyvaregény-idézet a múltkori levelezésben (utánvéttel még kapható!) Ha pedig most meg vagy sértve, akkor tényleg nem értjük egymást, de remélem vigasztal az az ígéret, hogy én többet a büdös életbe' nem válaszolok neked egyetlen leveledre sem. Csók, anyu.
Szia CoVboy & PCU csapat!
Szavazataimat a rovatokra beküldtem, de úgy gondolom, hosszabban is ki kellene fejtenem egy-két dolgot. Tehát:
A címlap OK.
Ja. Különösen a #7. Az nagyon ott van a spiccen.
Az impresszumban az sokkal jobban mutatna, ha azt hirdetnétek meg, hogy a következő szám mikor jelenik meg, az előző helyett.
Na igen. Ancient impresszumokban ez is szerepelt, de mivel ezt kevéssé sikerült eltalálni (bár – igen diplomatikusan – az évszám nem volt ott), a Kunci a múltkor megpróbálta kicsit poénosan megközelíteni a megjelenés időpontjának kérdését (legalább egyszer eltalálta). Vigasztaljon a tudat, hogy az ügy már közel jár a megoldáshoz. Találtam ugyanis egy Nostradamus nevű munkanélküli pofát, akit haladéktalanul beajánlottam a Lajosnak. Jövőre már itt dolgozik. Hacsak nem tesz jobb ajánlatot neki a Meteorológiai Intézet.
Az Adult-rovat is minek? Ne haragudjatok, de vannak nálatok jobb szexlapok is (Playboy, Hustler, stb.) A helyén el tudnák viselni egy játékleírást.
Hűha! Akkor nem írom le a neved, mert a dühöngő tömeg egy lincseléssel még megsértené a személyiségi jogaidat. (De a Playboy tényleg jobb. Volt.)
Ha már olyan kevés a színes oldal, akkor legalább azon játékleírások, és ne hirdetések legyenek.
Hát ezzel a véleménnyel abszolút nem vagy egyedül, de van itt egy kis problem. Mivel az ár miatt a színes oldalak száma mostanában konstans (pillanat, szolgálati közlemény: Lajosom, ezt húzd már ki, ha ez a szám végig monokróm lesz... Hé! Ne a zárójelet!), a hirdetéseket viszont már az illetékesek egész évre előre el szokták passzolni, ezen nemigen tudunk segíteni. Különösen akkor, ha a színes hirdetésért majdnem a dupláját fizetik. Egyébként ha a Lajos helyében lennék és muszáj volna körkérdéseket rendeznem, inkább arról faggatnám a közvéleményt, hogy hajlandó lenne-e 40-50 Ft-tal többet fizetni az újságért, ha végig színes lenne. Az igenlő választ természetesen csak akkor lehet elfogadni, ha a t. megkérdezett ehhez azonnal mellékelte is a jövő évi előfizetését a módosult illetve Tamási áron. Az utcai terjesztésre kerülő példányokban pedig maradnának a fekete-fehér oldalak. (Mérmér? Azé', mert nem éri meg árat emelni, ha a fogy.ár fele a terjesztőnél csapódik le.) Nem is lenne különösebb technikai akadálya. Hm. Meg is pendítem a Lajosnak, ha valamikor arra járok. Szűzmária! Már egy hete arra kellett volna járnom! Sebaj. Most találtam egy karácsonyi üdvözlőlapot, amit mindenképpen be fogok ide scannelni. Egy képet meg lehet húzogatni addig, amíg ki nem tölti a megfelelő helyet. Ezért jó egy kép. Vagy kettő. Dióhéjban egyelőre ennyit az újságkészítés műhelytitkairól.
Szega CoVborka-e!
Gondoltam írok. Már régen írtam és kívántsi vagyok, hogy tudok-e még, mivel a főiskolán ilyennel nem terhelik az embert.
Most a PC Ultra (micsoda ostoba név! (**Mire vártál? Én találtam ki két éve...**) Lehetne PC-papír, PC-szabadság vagy PC-ACE (e.: pszíácse) is) nr. 9. száma lappang előttem ihletőként.
A News-rovata elég rövidke lett, de legalább nem csak a játékok felsorolásából áll.
Az Adult-rovat egyre dögösebb, bár még mindig kevés a kép és sok a rizsa. Nekem amúgy sem elég perverzek ezek a CD-k. Sehol egy helyes 11 éves lány vagy egy 50-es lakkszerkós domina. Ááááá. Ezt a Ruszit sem bírom.
Na, legalább egyezik az ízlésünk. Már nem a Rusziban, a lánykákban. Bár én már nem szeretem ezeket a használt vénlányokat. Nekem a 11 éves egy kicsit sok.
No, ezután egy galandjáték leírása következik, hadd ne mondjam, kitől. A CoVboy posta még kiyály, de cikkeket ne írjál, mert nem vagy egy egyhetvenöt. (Esetleg falura: Hancu TEam)
Köszi. Egyébként tudta-e, hogy ha ló nincs, jó a szamár is? Több nap, mint kolbász? Mindenütt jó, de legjobb otthon? ...

```
Cannot use Preferences, mert
az most abortusz (Illegal
Operation).
ABCEDEF:GHIJKL
valamelyik.DLL miatt (keress
egyet, biztos van pár)
System will shutdown, mert
a felhasználó nem idejében
shutolt up.
Részletek érdekelnek?
```

(Úgy tűnik, a Win95-verzióm még nem egészen tökéletes.)
A többi része immáron elég 'CoV'-os, bár ez a sok okoskodó rovat nem hiányzott.
Na, a Posta az C00L. (Menő vagyok, hogy így írtam?) (**Nagyon.**) Bár a Bravo-é még mindig jobb. (**Csak a viszonyítási alapot kellett megtalálni... Ja, várjál, a bravo itt egy újságcím, egy üdvrivalgás vagy egy bérgyilkos? Mert bizonyos esetben *-ozni kell.**) "19 éves lány vagyok. A múltkor néztem a Micimackót, és nagyon felizgultam. Isteni volt. Lehetek terhes?"
Nocsak. Ott is van adult-rovat? Egyébként korrekt a kérdés. Kíváncsi volnék, mit válaszoltak neki?)
1-et értek a sok hőzöngő levélírókkal, akik szapulják a PCU-t. Mindenben (majdnem) igazuk van.
De a CDU aztán vitte a prímet igénytelenségben. Ott van az összes CoV-anyag. Hát persze. Nem volt azokban a CoV-okban Getto posta és CoVboy rajzok??? He?! (**Párszor ilyen is volt. Ott minden volt. Bár kicsit ködösen emlékszem a részletekre. Tiszta Vidámpark volt itt minden. Volt.**) Tínyleg! A Gettóval mi van? Eltörték a kezét? (**El bizony. Így jár, aki csak a gigáját hozza magával a sörözőbe.**)
Elkezdtem kutatni valami jól menő céget, ahol elhelyezkedhetnék szakdolgozat készítése céljából (is). Mivel jövő ilyenkorra be kellene adni valami ilyesmit. Nos... nem mondanám, hogy kapkodtak értem. Igaz itt csak egy Matáv-kirendeltség van, ami úgy nagyobbnak (3 emelet) tűnik, kint a város szélén. (**Kár, hogy nem kórház. Sova doktornál még tudtam volna tenni valamit érted. Például úszhatnál a spirituszban naphosszat, mint szemléltető eszköz.**) Te nem tudnál beajánlani egy intelligens, mindenhez értő, (viszonylag) fiatal srácot valami ismerősödhöz? Havi 40 rugó nettó elég lenne kezdőnek, igaz, ennyiért nem dolgoznám agyon magamat.
A megadott paraméterekből ugyan nem ismertem rád, de mivel még emlékszem rád a Copmuter Világból (ha valaki nem tudná, az is egy újság volt, amit a Lajos megvett; később fuzionált a CopFater Világgal és most 'Zsaru' címen jelenik meg), leveszem a szívem a kezemről, és a munkaközvetítők szokásos 2.000 Ft-os tarifájáért adok egy-két tippet. (Na jó, neked van 10% kedvezmény, szóval kettőöt a vége.) Jöhetnél mondjuk hozzám köztisztasági technikusnak, mert porszívózni kéne meg levinni a szemetet. 40 rugó nettó? Akkor ez nem jó, nálam a technikus társadalmi munkában dolgozik. Menjél inkább sofőrnek az információs autósztrádára. Milyen csini kis szakdolgozat lesz, ha ilyen sületlen kifejezésekkel díszíted! Mellékállásban esetleg szedhetnél (információs) autósztráda-díjat is. Ja, hogy dolgozni nem akarsz? Igazad van, azt nem is szabad. Akkor már csak egyetlen valaki segíthet rajtad... Ha megjósolod, hogy mikor jelenik meg a következő PCU, bedughatlak a Lajoshoz.
Anyámék meg folyton a nyelvvizsgát erőltetik, de hát sajnos hiába tanították 10 évig, ha nem jegyeztem meg. Különben is, mondd meg nekik te, hogy mit ér(sz) vele az ember, ha tud angolul.
(Majdnem annyit, mintha magyarul tudna.)

Nem is értem, te miből élsz, ha sose dolgozol?
(Azt én se, de biztos belehalnék, ha dolgoznom kellene.)
Megint 2 példányt küldtetek az újságotokból. Gondoljátok, hogy így jobban tetszik?
(Nem ez a Lajos trükkje arra az esetre, ha mondjuk legközelebb nem kapnál egyet sem.)
Egyszer már sírtam a Lajosnak, hogy miért van az, hogy mindig 2 db jön, az előfizetésem meg fele annyi idő alatt lejár, mint amennyire befizettem... **(Darab-darab, nem? Meg a remittenda is kevesebb.)** "Ááá... hehe... ez csak admiszter... adminiszter... adminisztratív hiba, amit már korrigáltunk, hehe" írta. Dobjátok el azt a számítógépet, amin a nyilvántartásotok van! Lehetőleg ebbe az irányba, mert már nagyon unom a 486-ost, mono VGA-val, meg kis vinyóval.
Lajosom, ez egy hirdetés. Írjad: "486/mono VGA/kis vinyó konfigurációmat 286/1MB/CGA/40MB HDD kiépítésűre cserélném." Megvan? Te figyelj, nem csíped meg?
Azt lenne jó kibuliznom, hogy fogadjon örökbe a Tocsik Márta. Utána meg a biztonság kedvéért hozzámehetne a Zemplényi Györgyhöz. Látod, neked mennyi eszed van, hogy nem akarsz nősülni...
Akarok én, de eddig mindegyik jelöltemnek az volt az első kérdése, hogy mennyit keresek, mert ő x-et. Mivel x mindig nagyobb volt, mint nulla, ez azt jelentette, hogy neki keresnie kell, nem csak úgy spontán van. (Hát arról meg nem is beszélve, hogy hallván az x-et, mindig fel kellett tennem a kérdést: naponta?)
Ismered? A rendőr odamegy a fiához:
– Mi van a kezedben, fiam?
– Nagyító.
– Nem azt kérdeztem, kitől kaptad.
Jaj! Ez így jó is lesz zárásnak erre az évre. Bescannelem a karácsonyi üdvözlőlapot, és már kész is vagyok. Ja, most látom, hogy nem maradt hely. Nem baj, úgyis adult kép volt, ez meg nem az a rovat. Bár, ha megígértem, akkor legyen. (Megvan?) Na KKÜ meg BUÉK mindenkinek. Aztán nem beesni szilveszterkor a villamos alá.
Pardon, itt vagyok megint. Most telefonáltam a Lajosnak, hosszú történeteket énekelendő arról, hogy miért is nem adtam már le egy hete ezt a két szerencsétlen oldalt? Egészen boldog voltam, hogy túlvagyok rajta. Hát erre nem kitalálja, hogy akkor írjak legalább még egyet, mert dupla PCU lesz?! Mennem kell valami scannelni valót keresni...
Na tessék, milyen dizájnos kis darab! Narancssárga levél:
Nagyon örülök, hogy újra vagy, és nem Uboyka vezeti a levrovot. Viszont nagyon sajnálom azt a 8-9 oldalnyi levelet, amit Neked írtam, és gondolom nem kaptad meg. Egyébként a sört megkaptad? **(Nem, sajnos azt sem.)** Valamit a mai napig nem tudok megérteni: miért kellett a PCU? Miért nem maradhatott a CoV? Szóval ezt le tudnád írni?
Le. De asszem ez egyszer már megtörtént. Lajos reménybeli hirdetőinek egy jó része közölte, hogy nem óhajtanak Commodore-os lapban hirdetni – a CoV-ot pedig mindenki az egykori jelentése szerint értelmezte. Egyébként szerintem tökmindegy, hogy hogy hívnak egy újságot. Alternatívaként én felvetettem, hogy nevezzük esetleg "Bélának", de senki sem értette, hogy az milyen frappáns.
Az adult rovatot így tudom elképzelni. Nagyon jó volt. Folytatni!
Nem tudom mi a jó benne, de biztos folytatva lesz, mert az a nagy többségnek tetszik. Adultról egy történet. Lajosunk szépen kiöltözve bóklászik a Compfairen, teljesen belefeledkezve az információs labirintusba. (Ha országútban van, akkor labirintusban is lehet ilyen marhaság.) Mivel maga sem tudja, hogy hol is kellene a kalapozást kezdeni, a bináris keresés elve alapján betér minden butikba (vagy ez "monáris" keresés lenne?), hogy a véres kardot (modern korunkban ezt a szerepet egy PCU tölti be) felmutatva hirdetésre bírja Dollárpapáékat. Az összes Dollárpapa rendkívül megfontolt üzletember: elmélyülten belelapoz az újságba, akárhol ugyebár mégsem hirdet. Gondolom, azt már mondanom sem kell, hogy egytől-egyig mindegyik azon az oldalon csapja fel, ahol egy formás női s*gg mosolyog a t. olvasóra. Igaz, hogy a maga nemében rendkívül bájos, de mégiscsak egy s*gg. Reakció (kivétel nélkül): "Köszönjük szépen, de *ilyen* újságban nem kívánunk hirdetni." (Még jó, hogy nem olvastak bele, akkor esetleg még le is nyomták volna a Lajos torkán.) Ennél már csak az volt jobb, amikor mindenki kedvenc software-gyártójánál meglátták Kunci egyik nagyszabású címlapját, a maga 50-60 dpi-s valójában: vidáman iszogató csavargók a külváros valamely garantáltan osztályon aluli szeszmérő egységében. Felirat: "Microsoft Home. Szoftverek otthonra!"...
Van ugyebár ez a "demokratikus szavazás". Az eredményéről mikor értesül az olvasó?
Szerintem soha. Régi trükk, a Lajos tőlem tanulta. Ha valami/valaki nem tetszik/unalmas/stb., kámforrá válik. Aztán lehet rá hivatkozni, hogy a népharag elsöpörte...
Ha jól számolom az évben még 4 PCU-nak kell még megjelennie. Most ne gyere a dupla számmal, rém shitek voltak... Gondolom 4 újság úgysem fog megjelenni, szóval mondjuk 3 helyett kiadhatnátok egy baromi nagy összevont számot. Úgy 180 oldalasnak tudnám elképzelni, és ha ebből 40 oldal hirdetés, még akkor sem lenne semmi negatív véleményem.
Hogyisne! Hogy a Lajos kitalálja, hogy írjak még 5-6 oldalt?!
- Nem tudom említette-e már valaki, hogy Commodore-demók is legyenek a következő CD Ultrán.
A jó életbe! Tudtam, hogy megint előbukkan valami sötét bugyorból egy levele!
- Az Internetről: nem az lett belőle, aminek indult. Hatalmas szellemi felszabadításnak képzelték el, ehelyett a szerzői jogok megtestesítője lett. Egyre több az olyan archívum, ami a szerzői jogok megsértése miatt már zárva. Világméretű szólásszabadságnak hitték, ehelyett egyre több állam állít fel "állami Internet" határokat. Ingyenes használat helyett előfizetési díj, hirdetési & reklámfelület, vállalatok & kormányhivatalok kommunikációs kiszolgálója, minden elképzelhetőnél hatékonyabb cenzúra megtestesítője, mintsem a korai naiv felhasználók álmainak megvalósítása. A java még most jön, amikor külön leszabályozzák. Hát: kár érte. Emlékét megőrizzük. ÁMEN
Hát érdekes egy nézőpont, lehetne csevegni róla. Én viszont épp' az imént ígértem meg neked, hogy többet a büdös életbe' nem válaszolok neked, és vajon tudja-e, hogy az ígéret szép szó, ha megtartják úgy jó... (Megjegyzem, most már engem is kezd idegesíteni ez a rendszerfunkcióm.)
Egy érdekes fenyegetés egy győri olvasónktól:
Ha nem válaszolsz, beárullak a Lajosnál+nem fizetek elő.
Nocsak. 1.) Asszem erre a levélre (illetve a benne feltett kérdésekre) a múltkor már válaszoltam. (De az is lehet, hogy nem. Rend a lelke mindennek. Kivéve a környezetemet.) 2.) Ha nem fizetsz elő, beárullak a Lajosnál+nem válaszolok. (Szemet szemért...)
Nemrégen Uboyka kollégádnak is kifejtettem, hogy árnyalatokban finomabban is lehet ábrázolni, mint fekete-fehér (igen-nem) szélsőségekkel. Ezért az újabb közvéleménykutatáshoz is mellékelek kommentárokat.
Játékismertetők-tesztek – sokadszor írom, hogy az előre elolvasott poénok után már nem tartom élvezetesnek a játékot. Tehát ellene vagyok a hosszú részletes leírásoknak. Hasznos lehet viszont a rövidebb teszt, amelyben szerepel a jelleg, az értékelés, hardverigény, stb. szempontok a beszerzés megfontolásához.
Rendben. Megszívlelendő. Egy másik tippadó hozzátette azt is, hogy ha már muszáj trágya játékról írni, akkor esetleg lehetne 3-4 darabot tenni egy oldalra. Az sem egy rossz ötlet.
Microsoft-dolgok – NEEEEE!!! (Ellenszenvem főként a Windows működéséből táplálkozik.)
DEEEE!!! (Ádnak kicsi pízt Lajának!) Egyébként nem szabad ilyen negatívnak lenni: nem azt kell nézni, hogy már megint öszszeomlott, hanem azt, hogy előtte viszont milyen sokáig volt talpon.
CoVboy Posta – csakazértis! Demokratikus szavazást hirdettetek, nem? Vagy csak annyira gondoljátok komolyan, mint országunk vezetői? **(Na nem, annyira azért nem.)**
Egyébként a közhangulat ismeretében nem számítok arra, hogy eltűnik a lapból, de egy oldalt elegendőnek tartok – közérdekű, a számítógéppel és a lappal kapcsolatos levélrészletekkel. Az ettől független hülyeskedésre esetleg lehetne egy külön lapot indítani az igénylőknek. (Mondjuk ez inkább történeti visszatekintés, a Nr. 9. levelei a témánál maradtak.)
Egy oldal?! Hohó, itt van az én emberem. Be is fejezem, most azonnal. Van még ugyebár a kis képeslap, amivel egy pápai olvasónk kíván nekünk (meg nektek) egy csomó decemberben szokásos kívánnivalót. A lánykával kapcsolatban azért megjegyezném, hogy elég halvérű lehet, hogy ilyen lenge öltözéket visel így télvíz idején. Kár, hogy V2.0 verziójú Posta került ide, mert a kép így túl nagy lett, és látjátok mi van rajta. A V1.0-ban még 4x2.5mm volt a mérete, gondoltam, ez lesz az én karácsonyi ajándékom, amit a fenyőfa alatt majd kellemesen elbogarászhattok – de hát semmi sem tökéletes... Még egyszer már nem köszönök el, mert nincs rá idő. Most szólt ide a Lajos, hogy tíz percen belül itt van, várjam meg. Nekem pedig most marhára más dolgom van bárhol máshol – még mielőtt ötletei támadnának a még hiányzó oldalak betöltését illetően...



APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni. ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár;
Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat Belföldi Postautalványon kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben kérjük elküldeni.

Feladó: ____________

____

____

☐ ☐ ☐ ☐

Előfizető vagyok ☐
Nem vagyok előfizető ☐
Előfizetői azonosítási számom:

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Bélyeg helye, vagy zárt borítékban kérjük elküldeni

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST
Pf.: 363.
1519

Eredeti PC CD-k olcsón eladók. RED ALERT, SCREAMER 2, SYNDICATE WARS, NETWORK RALLY, F22 LIGHTNING, ALBION, GENE WARS. Tel.: **(06-20) 271-100**

Eladó 3 hónap teljeskörű Datanet Internet elérés 15.000,- Ft-ért, egy hónap teljes körű Elenderes CD-vel 4.000,- Ft-ért (Unlimited Lehet!) és egy külső 14.400-as Practical Peripherals Faxmodem 16.000,- Ft-ért. **Pelyhe Szilárd**, 275-7049.

Eredeti PC CD-k eladók. Red Alert, Screamer 2., Broken Sword, F22, Albion, Syndicate Wars, Diablo, Roadrash, NFSSE, Gene Wars, Dungeon Keeper... stb. **Sándor Attila**, Budapest, IX.Bakáts tér 2. I/6., Tel.: 2-178-812. Érdeklődni: este 6 óra után.

486 DX4-100, PCI-16 MB RAM,+ 1 MB PCI VGA + 540 MB HDD + 16 bites térhangzású hangkártya + 2400/9600 data/ FAX modem + 6 x CD-ROM + 14" color SVGA. Irányár: 148.000,- Ft. Tel.: **(06-22) 301-067** (hétvégeken).

PC-sek figyelem! CD-s játékaimat nagy választékban olcsón eladom. Cím: **Kassai Károly,** Újfehértó, Puskin 14., 4244.

5x86 P75 133MHy + 8MB RAM + 270 MB HDD + 14" color SVGA LR + 2x CD ROM + 512 KB VGA + Sound Blaster + G-Force joytisck + egér + hangfalak + Castles 2, Capitalism CD. Ár: 119.900,- Ft. Tel.: (06-22-319-474 - **Szabó Barnabás**)
Csak egyben!

4M
COMPUTERBONTÓ

Cím: 1072 Budapest, Klauzál u.32.
Tel.: 267-9560, 267-9561
Nyitva: Hétfő-Péntek 10-18h, Szombat 9-13h

Új és használt számítástechnikai berendezések, alkatrészek eladása-vétele. Elfekvő és leselejtezett készletek nagy tételben való megvásárlása. Használt, működő computerek!!!

PC-CD GAME KLUB

Szeretné a legújabb programokat otthonában kipróbálni ? ⇨ JÖJJÖN EL!
Szeretne 10-50%-os kedvezménnyel CD ROM-ot vásárolni ? ⇨ NÉZZEN BE!
Szeretne pénzt kapni megunt CD lemezeiért? ⇨ HOZZA EL!
CD-ROM ÉRTÉKESÍTÉS, ADÁS-VÉTEL
Cím: 1084 Német u. 21, a Horváth Mihály tértől 50 m-re
☎ : 1145-197 NYITVA : H-P: 10-18 SZO: 9-13

HARDWARE SERVICE! Bíró Zoltán, 1123 Bp. Győri út 1. I/12. Nyitva: 11-19 óra.
PC, Amiga, C64, videomagnó és kamera JAVÍTÁS, csere, és különféle tartozékok.
Telefon: 06-20-348-246, Fax: 175-10-24

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ csekkes előrefizetéssel

... pl. **Évkönyv'93/94** (Ára: utánvéttel 448,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: utánvéttel 649,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 200,- Ft)
... pl. **PC ULTRA 1-6. együtt.** (Ára: utánvéttel 700,- Ft, csekkes előre befizetéssel csak 500,- Ft)
... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
... pl. **37 CoV-ból álló újságsorozat - 4 évfolyam** (Ára: 5.128,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)

☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:
☐ negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Meg szeretném rendelni kedvezményesen a CD ULTRA c. CD-s kiadvány megjelölt számát/számait. Kérem, hogy részemre .... db. csekket küldeni szíveskedjenek:
☐ CDU 96/1 (megjelent) ☐ CDU 96/2 (megjelent) ☐ CDU 1997-es évfolyama (4 szám)

Szavazataim (*I/N, oldal*) a PCU rovataira (beküldési határidő: 97. 01. 15.)

CoVboy Posta: *I, ...*	Made in Hungary: ____	3D rovat: ____	Hardvergődés: ____
Hosszú lélegzetű, teljes játékleírások: ____	Microsoft HOME: ____	Demológia: ____	Lamer rovat: ____
Rövidebb játékismertetők, játéktesztek: ____	Microsoft NEWS: ____	Decibel: ____	Party report: ____
Ismeretterjesztő CD-k bemutatói: ____	Elsősegély: ____	User rovat/programozói tippek: ____	*Javaslataim új rovarokra:*
	Adult rovat: ____	Internet rovat: ____	____
	NEWS: ____	Win'95 tippek: ____	____
	Virgin hírek: ____		____

Szavazz a rovatokra!

Folytatódik a demokratikus szavazást, mely alapján azt szeretnénk eldönteni, hogy mely rovatok maradjanak, melyek szűnjenek meg, melyek térjenek vissza, és esetleg milyen új rovatok indítását látnátok szükségesnek. A rovat mellett elsőként I/N betűt várunk (igen/nem) aszerint, hogy támogatják-e az adott rovat fennmaradását, vagy sem, mellette pedig egy számot, egyfajta javaslatot, hogy mekkora legyen oldalban az adott rovat javasolt minimális terjedelme. Pl. valahogy így:
xxx rovat: I, 2
zzz rovat: N
Értelemszerűen, ha N-t írtok, vagyis a rovat ellen teszitek le voksotokat, úgy nem kell oldalszámot írni. Új javaslataitokat az utolsó 3 sorba kérjük beírni.

Végleges eredményhirdetés a január végén megjelenő számunkban várható!

Help! Parancssoros (Command Line) .XM lejátszót keresek SB Pro-hoz.Olyat, ami DOS parancsot is tud "kezelni".Lásd Dual Mod Player. Shareware vagy Freeware legyen! Nagyon sürgős! Németi László, 1148 Budapest, Jerney 70. X/64.

Egyéb

A1200 és Turbokártyát keresek kompletten vagy külön is. **Csernáth Zoltán**, Budapest, Dalnok u.5. 1171, Tel.: 256-1740.

FIGYELEM! Eladó Amigához egy 5 1/4-es külső drive 2.400 db. lemezzel és lemeztartókkal. Gyűjteményem csak egyben eladó. Ár: 20.000,- Ft. Tel.: 133-8269. Cím: **Matskássy Ákos**, Budapest, Baross u.112., 1082

Eladó! Amiga 1200 (PC házban) + RCA 120 memóriabővítő + 1492 multisyncron monitor + egér + joystick + szakkönyvek + egy Scart kábel. Rabóczki Róbert, Eger, Faiskola u.6. 4/50, 3300. Tel.: (36) 320-544.

Keresem 64-re a köv. proggykat: D.M.C., Myth, Last Ninja 1-3, Pirates!, Betrayal és hasonló Cool játékokat, *vagy demokat* cserére vagy csak 1 másolás erejéig. **Deák Attila**, 1156 Bp.Nádastó park 5. V/32. Lehetőleg Bp-i legyél, hogy személyesen intézhessük a dolgokat!

Eladó AMIGA 500 (1 MB) + Scart kábel + mouse + joy + lemeztartók + 400 lemez, a legjobb programok. 39.000,- Ft-ért. Tel.: **204-9826.**

AMIGA 1200 és TURBOkártyát keresek. Külön is. **Zoli**. Tel: 256-1740.

Keresem megvételre az alábbi könyveket: Commodore Plus/4, C16, C64 START!, Spectrum Játék és Program 1. **Vázsonyi Kálmán**, Tokod, Vájár út 14., 2531

C-64 játék és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. **Bátor Lajos**, 1191 Budapest, Corvin Krt. 4. V/76. Tel: 282-35-35

KIMSOFT MULTIMÉDIA ÁRLISTA

KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760

A közölt árak nem tartalmazzák a 25%-os áfát.

Microsoft Home sorozatból

Ancient Lands for Windows	4 996,-
Autoroute Express Europe / Close Combat	**6 600,- / 6 400,-**
Cinemania for Windows 1996	4 996,-
Composers Collection for Windows	**7 996,-**
Dangerous Creatures for Windows	4 996,-
Dogs for Windows	**4 996,-**
Encarta Encyclopedia for Windows 1996	8 200,-
Encarta World Atlas 97 for Win95 (Új!)	**8 400,-**
Flight Simulator 6.0 for Win95 CD (Új!)	9 400,-
Hellbender for Win95 CD (Új!)	**6 600,-**
Magic School Bus sorozat	
Earth for Win. / Human Body	6 600,- / 6 600,-
Oceans for Win. / Solar System	6 600,- / 6 600,-
Monster Truck Madness	**6 600,-**
Neverhood for Win95 (animáció)	8 400,-
Music Central for Win95	**6 600,-**
Oceans for Windows 1.0	4 996,-

Nyelvtanító programok, szótárak

Asterix, az angoltanár 2. rész	**5 400,-**
Angol-magyar műszaki és tudományos szótár CD-n	15 400,-
Angol-magyar "Országh" nagyszótár CD-n	**15 400,-**
Angol-magyar, magyar-angol hangosszótár CD-n	7 900,-
Angol-magyar számítástechnikai szótár	**5 900,-**
American Heritage Talking Dictionary	3 900,-
ClipDIC English 1. /2. (CD angol „beszédértés"-hez)	**5 900,-**
ClipDIC Bussiness English (CD üzleti angol)	7 400,-
Hatnyelvű hangosszótár	**3 120,-**
Learn to Speak English /French /German /Spanish	21 400,-
Manó Angol (nyelvoktató program gyerekeknek)	**5 200,-**
Német-magyar hangosszótár	11 900,-
Német-magyar "Halász" nagyszótár CD-n	**15 400,-**
Nyelvész (Angol+német nyelvtanító) I. / II.	5 200,-/5 200,-
Nyelvmester angol /német, kezdő /haladó	**5 400,-**
PIC-DIC angol/német/francia-magyar képes szótár	5 900,-
Power Japanese 2.0 (japán nyelvtanító program)	**24 900,-**
Talk to Me angol / német 1. / 2. (egyenként)	7 840,-
Triple Play Plus English / German	**11 600,- / 11 600,-**

Enciklopédiák, atlaszok, matematikai és egyéb ismeretterjesztő CD-k

Animals of San Diego Zoo	1 996,-
Astrologer / Astronomer	**2 400,- / 2 400,-**
Az állatok világa (Brehm) / Body Works 5.0	6 900,- / 3 500,-
Autós iskola (Magyarország térképpel)	**4 900,-**
Bob Dylan / Budapest CD-Atlasz	2 900,- / 7 900,-
DK: Eyewitness sorozat tagjai	
Encyclopedia of Nature /Ency. of Science	7 200,-/7 200,-
Cartopedia World Atlas /History of the World	7 996,-/7 400,-
EbCiklopedia (magyar-angol kutya-enciklopédia)	**3 996,-**
Grolier 1996 Multimedia Encyclopedia	2 800,-
History of Music (4 CD)	**7 200,-**
History Through Art-1 /History Through Art-2	6 400,- / 6 400,-
Képes Krónika / Le Louvre The Palace	**4 960,- / 6 900,-**
Manóka-Land (Játékos képességfejlesztő gyerekeknek)	4 900,-
Magyarország madarai és lepkéi	**4 400,-**
Matematikai oktatóprogramok gyerekeknek	Hívjon!
Monet - Verlaine - Debussy (Impresszionisták)	**9 400,-**
PC Globe's Map-N-Facts (Világatlasz) (Akció!)	1 996,-
PC-ROM Multimédia PC Enciklopédia	**6 400,-**
Politikai és Gazdasági Világatlasz	4 990,-
Révai nagy lexikon (Amíg a készlet tart!)	**9 990,-**
Super Tutor: Chemistry	6 900,-
Tolnai Világtörténelem	**11 900,-**
Új Akadémiai Kislexikon (Új!)	11 900,-
World War II / ZOO Kittenberger	**6 900,- / 3 400,-**

Játékprogramok

101: Only the Best Games 3 / 4. / 5.(shareware)	1 996,- / 1 996,-
101 Card Games /1830 Railroads&Robbers	**1 800,- / 5 900,-**
Actua Soccer / Afterlife	6 996,- / 7 900,-
Albion (Új!) / Al Unser Racing Win95	**7 900,- / 4 800,-**
Archives Lucas Arts (6 CD-s válogatás)	6 400,-
Battle Isle 3 – Shadow of the Emperor	**6 400,-**
Best Games of 95 /Best 3D Games of 95	1 900,- / 1 900,-
Blue Force / Caesar II	**1 996,- / 6 400,-**
Capitalism /Chessmaster 4000 + 3 SW Coll.	6 600,- / 2 400,-
Civilization II / Colonization	**8 900,- / 4 900,-**

Játékprogramok (folytatás)

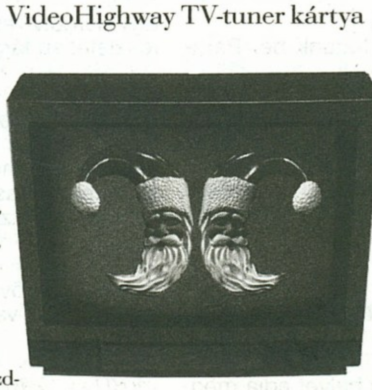
Command & Conquer /C&C Mission CD	**7 400,- / 3 900,-**
Command & Conquer + Dune 2 + Hang CD + poszter	8 900,-
Command & Conquer - Red Alert	**9 900,-**
Conqueror A. D. 1086 (Sierra)	6 400,-
Creature Shock / Classic Pinball	**3 996,- / 996,-**
Descent / Daedalus Encounter	4 400,- / 6 900,-
Destruction Derby / Dungeon Master II	**4 900,- / 3 996,-**
Duke Nukem 3D / Nuke It (300 új pálya)	7 400,- / 4 496,-
EF 2000 (Repülőgép) /Fade to Black	**5 900,- / 5 900,-**
F-1 Grand Prix 2 / Fatal Racing	8 400,- / 6 900,-
FIFA 96 Soccer / FX Fighter - JC	**7 600,- / 3 400,-**
Incredible Toon Machine / Larry 6.	2 900,- / 2 900,-
Jungle Strike & Desert Strike	**4 996,-**
Lemmings 3D	4 900,-
Mad Dog I & II / Magic Carpet	**3 400,- / 2 400,-**
Man Enough / Maximum Road Race	5 600,- / 2 996,-
Mega Race (Akció!) / Mega Pak 4	**1 996,- / 5 900,-**
Mega Pak 5 / Mega Pak 6 (10 - 10 CD)	7 200,- / 7 600,-
Monopoly / Mortal Kombat 3	**7 400,- / 7 400,-**
Myst (OEM) / Nascar Racing	3 500,- / 4 900,-
Need for Speed / Panic in the Park	**5 800,- / 4 996,-**
Phantasmagoria / Primal Rage	7 400,- / 6 490,-
Panzer General /Psycho Pinball	**2 800,- / 4 996,-**
Pirates Gold / Quake	3 900,- / 7 900,-
Rebel Assault 1 /2. (A Csillagok háborúja)	**2 800,- / 7 400,-**
Retribution / Return Fire	1 600,- / 7 400,-
Settlers II / Sensible World Soccer 1996	**7 900,- / 5 900,-**
Screamer 2 / Mega Race 2	8 900,- / 8 400,-
Sport Accolade Greatest Hit 2	**5 900,-**
SimCity 2000 Win OEM /Sim City Ench.	3 200,- / 1 800,-
The 7th Guest / The Gene Machine	**2 900,- / 6 400,-**
Theme Park / Tilt (3D pinball)	3 400,- / 3 200,-
Terminator 2029 / Under a Killing Moon	**4 640,- / 2 200,-**
Virtual Karts (Go-Kart) /Warcraft 2	6 400,- / 7 900,-
Wing Commander IV (6 CD) /Wolf	**7 900,- / 3 200,-**
Werewolf vs. Comanche /WinPak- Win95	7 400,- / 3 900,-
Z - The Bitmap Brother	**8 400,-**

Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone üzemmódban a faxbankból: 180-8611/1497#

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

A TV szilveszteri műsorát már a monitorán nézheti

/ VideoHighway TV-tuner kártya /

GRAFI  SHS

MELLIK & BAKÓ

Videohighway TV. A GrafixSHS Kft. megkezdte az AIMS Lab. által gyártott Videohighway TV-tuner kártya forgalmazását. A új TV-tuner kártya videó bemenettel is rendelkezik és a jelenleg kapható kártyák közül az egyik legolcsóbb.

Az AIMS termékei mellet a GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Viszonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás.

GRAFIXSHS
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Dealerek: Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ◆ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ◆ Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ◆ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ◆ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ◆ Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. ◆ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. ◆ SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ◆ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ◆ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ◆ Intelcom Kft. 9028 Győr, Fehérvári u. 80. ◆ Bábolna Rt. 2943 Bábolna, Mészáros u. 1. ◆ Professzionál-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ◆ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérci u. 12.

CSAK VISZONTELADÓKNAK ÁRUSÍTUNK

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZSZÁLLÍTÁS



Mint ahogy azt már az előző számunkban megígértük, folytatjuk a HTML programozásról szóló cikket.

<FONT> ... </FONT>
SIZE = string,
COLOR = #RRGGBB.

A **SIZE** a méretet adja meg, értéke lehet 1-7. Lehet relatív értéket is megadni, egyszerűen egy '+' vagy '-' jelet a szám elé írva. A **BIG** a *<FONT SIZE = +1>*, a **SMALL** a *<FONT SIZE = -1>*. Használata borzasztóan ellenjavallt, a ***Netscape*** miatt került elő. Helyette van szép szabvány fejléc (*<Hx>*) illetve *<SUB> tag.*

<FORM ACTION = URL> ... </ FORM>
Kérdőívek, ld. 2. rész. Paraméterek:
ACTION = **URL**,
METHOD = get | post,
ENCTYPE = string.

<H1> ... </H1> , <H2> ... </H2>, egészen <H6> ... </H6>
Fejlécek, a *H1* a legjobban kiemelt, a *H6* a legkevésbé. Használjuk ezeket is óvatosan, felesleges az egész szövegnek valami hibbant hegységre hasonlítania (ezt a hatást elérhetjük, ha mondatonként más szintű fejlécet írunk...). Természetesen egy piciny arányérzékkel feloszthatjuk dokumentumunkat helyesen, és a fejlécek jó osztási lehetőséget kínálnak. *H3* alatti fejléceket ritkán használnak, a *H6* pedig elenyészően ritka. Paraméter a szokásos:
ALIGN = left | right | center.

<HR>
Egy vízszintes vonal. Még ez is paraméterezhető:
ALIGN = left | right | center,
NOSHADE,
SIZE = n,
WIDTH = n | p%.

A **WIDTH** a szélessége, pixelben vagy az éppen aktuális margószélesség százalékában. Ez utóbbit ne felejtsük idézőjelbe tenni! Az abszolút megadás nem ajánlható – honnan tudnánk, hogy mekkora a browser ablaka? A **SIZE** a vastagságot adja meg, szintén pixelben. A **NOSHADE** a szokásos árnyékolt vonal helyett egy vékony vonalat kér. Ezek az attribútumok még meglehetősen újak, nem mindegyik browser ismeri őket. Hibás használat: különböző grafikai effektusok elérése több *HR tag*gel; egy szöveg teleszórása *HR tag*ekkel. A "szendvics" dokumentum – amikor több a választóvonal, mint a szöveg – nem túl jól olvasható!

<HTML> .. </HTML>
Azt jelzi, hogy a szövegünk HTML file. Elméletileg elhagyható, mert legtöbbször a browserek a .HTM vagy a .HTML kiterjesztésből tudják, hogy HTML-ről van szó. Létezik egy **VERSION** paramétere, de ez sem használatos. Mindazonáltal nem történik semmi baj, ha kitesszük.

<IMG>
Képeket ágyazhatunk be. Paraméterek:
SRC = **URL**,
ALT = string,
ALIGN = left | right | top | middle | bottom,
HEIGHT = n,
WIDTH = n,
BORDER = n,
HSPACE = n,
VSPACE = n,
USEMAP = **URL**,
ISMAP.

Az **SRC** a kép helyét adja meg. Az **ALT** a képet helyettesítő string. Ezt NE hagyjuk el, mert még a ***Navigator***ban is ki lehet kapcsolni a képek megjelenítését. Az **ALIGN** a kép elhelyezését befolyásolja: a left ill. a right a bal/jobb margóhoz illeszti a képet, és körülfolyatja a képet szöveggel. Ez utóbbit a *BR CLEAR* használatával (ld. ott) szüntethetjük meg. A top | middle | bottom a képet követő szöveg elhelyezését mondja meg. A **HEIGHT** és a **WIDTH** a kép szélességét és a magasságát adja meg pixelben. Ha ez nem stimmel az eredeti képmérettel, akkor pl. a ***Navigator*** újraméretezi a képet, de ez nem általános. A **BORDER** akkor használatos, ha a kép egy link (vagyis *<A> tag* belsejében van), ilyenkor ugyanis a legtöbb browser körülrajzolja a képet. Ezt szokás kikapcsolni a *BORDER = 0*-val. Ilyenkor a képnek világossá kell tennie, hogy ő egy hyperlink! A **HSPACE/ VSPACE** a vízszintes/függőleges irányban tisztán hagyandó pixelek számát jelzi. A **USEMAP** kliens oldali térképet jelöl. Pl. *<MAP NAME="foo">*-ra *<IMG USEMAP="#foo">* formában hivatkozhatunk. Bővebben ld. *MAP*. Az **ISMAP** szerver oldali térképet jelöl. Ezt, ha lehet ne használjuk, mert bár régebbi, mint a **USEMAP**, csak és kizárólag grafikus browserrel használható. Sőt, még a szerzőnek is problémás, mert egy speciális területhez kell hozzáférés a szerveren. A **USEMAP** sokkal egyszerűbb és hatékonyabb. Végül még annyit jegyeznénk meg, hogy a legtöbb browser csak .GIF és .JPG képeket támogat beágyazott képként, noha az eredeti szabvány .XBM – X bitmap – formátumot is előírt.

INPUT
Egy kérdőív része. A 2. részben részletesen tárgyaltuk.

ISINDEX
FORM előtti primitív kérdőíves *tag*. Ráadásul a szervernek kell beillesztenie, nem is nekünk. Keresésre volt használatos, ma már nem alkalmazzák.

<I> ... </I>
Dőlt betűs szöveg. Használjuk inkább az *EM* vagy a *CITE tag*et, mint ezt.

<KBD> ... </KBD>
Olyan szöveget jelöl, amit a felhasználónak be kell adnia (billentyűzetről). Általában fixpontos betűvel jelenik meg.

LINK
Speciális struktúra-leíró *tag*. Dokumetumok egymás közötti kapcsolatát jelöli, csak a fejrészben (*<HEAD>*) fordulhat elő. Paraméterei:
REL | **REV** = string,
HREF = URL,
TITLE = string.

A **TITLE**-lel adhatunk címet a **HREF**-fel kijelölt dokumentumnak, az *<A>*-hoz hasonlóan. A **REL** egy normál kapcsolatot jelent, a **REV** fordítottat, lehetséges értékeik:
REV = "made" : A dokumentum szerzőjét jelöli meg, általában **mailto: URL** jár hozzá. Így lehet a jobb browserekben egy gombnyomással véleményt küldeni az oldal készítőjének.

A többi REL érték segítségével egy jobb browser navigációs gombokat jeleníthet meg:
REL = "home": Az adott site-hoz tartozó homepage.
REL = "toc": Az adott oldalhoz tartozó tartalomjegyzék.
REL = "index": Az adott oldalhoz tartozó index, nem feltétlenül azonos a tartalomjegyzékkel.
REL = "glossary": Az adott oldalhoz tartozó glossary (a használt speciális/szakkifejezések szótára).
REL = "copyright" : A vonatkozó copyright információ.
REL = "up": Az a dokumentum, ami a jelenlegihez képest logikailag felfelé van.
REL = "next": Sorosan (is) olvasható dokumentumoknál a következő dokumentumot jelzi.
REL = "previous": Sorosan (is) olvasható dokumentumoknál az előző dokumentumot jelzi.
REL = "help": Help file-t ad meg. Például egy bonyolult kérdőívhez hasznos.

Sajnos a *LINK tag* támogatása még erősen korlátozott.

<LI>
Valamilyen lista egy eleme. Paraméterei attól függnek, hogy milyen listán belül vagyunk:
TYPE = disc | square | circle rendezetlen lista (*UL*) esetén,
TYPE = 1 | a | A | i | I VALUE = n rendezett (*OL*) lista esetén.
A rendezetlen listában a típus lehet (a fenti sorrendben): tömör kör, négyzet, üres kör.

Számozott listánál:
1: Arab számok (default) (1, 2, ...)
a: Kisbetűk (a, b, c, d, ...)
A: Nagybetűk (A, B, C, D, ...)
i: Kis római számok (i, ii, ...)
I: Nagy római számok (I, II, ...)
VALUE: Új értéket adhatunk a számozásnak.

Ezek a paraméterek még meglehetősen újak, nem feltétlenül ismeri még őket minden browser! Tipikusan rossz az, amikor listán kívül *indent*nek (néhány karakternyi beljebb ugrasztás) is használják. Ez a szabvánnyal (még az SGML-lel is!) ellentétes. De még a ***Netscape Navigator Gold*** is készít ilyen dokumentumokat...

<MAP NAME = string> ... </MAP>
Kliens oldali térképek. Mi is ez a térkép? Bármilyen kép, aminek különböző részeire kattintva kü-

lönböző oldalakat látogathatunk meg. Csak *AREA tag*eket tartalmazhat, ezek definiálják az említett képrészleteket. A használt **URL** formátum – *<MAP NAME = "foo">*-ra a hivatkozás *<IMG USEMAP = "#foo">* – azt sugallná, hogy másik dokumentumból is felhasználhatunk egy térképet, ezt azonban egyelőre nem igazán támogatják a browserek.

<MENU>
Ez is, akárcsak a *DIR*, egy rendezetlen lista, amit az *UL*-nél tömörebben kell(ene) megjeleníteni. Ezt sajnos a legtöbb browser nem teszi meg.

<META>
Speciális, "meta" információk. Paraméterek:
HTTP-EQUIV | **NAME** = string,
CONTENT = string.

Ha a **HTTP-EQUIV** formát használjuk, akkor a **HTTP** fejlécbe illeszthetünk új mezőket:
<META HTTP-EQUIV = "Expires" CONTENT = "Tue, 04 Dec 1993 21:29:02 GMT">
<META HTTP-EQUIV = "Keywords" CONTENT = "Nanotechnology, Biochemistry">
<META HTTP-EQUIV = "Reply-to" CONTENT = "dsr@w3.org (Dave Raggett)">

Ekkor a szerver a válaszcsomagba kötelezően beírja a következőket is:
Expires: Tue, 04 Dec 1993 21:29:02 GMT
Keywords: Nanotechnology, Biochemistry
Reply-to: dsr@w3.org (Dave Raggett)

Ezt a fejlécet pl. a ***Lynx*** browserrel nézhetjük meg, általában a ']' megnyomásával (*HEAD*). Ez szinte csak érdekesség, köznapi használata elég ritka. Azonban a **NAME**-es használat már kicsit elterjedtebb:
<META NAME = "generator" CONTENT = "Egy program">: Az előállító program neve.
<META NAME = "author" CONTENT = "Name">: Az alkotó neve.
<META NAME="keywords" CONTENT="kulcsszó kulcsszó kulcsszó">: Jelen pillanatban még csak az ***Altavista*** és az ***Infoseek*** által használt mező. A kereséshez adhatunk meg plusz kulcsszavakat a dokumentumban találtakon kívül. Ha több, mint hétszer írjuk be ugyanazt a szót, akkor a keresők ignorálják az egészet!
<META NAME="description" CONTENT="Ez itt az én oldalam!"> : Az előbb említett keresők által a mi oldalunkról megjelenített leírást adhatjuk itt meg.

<OL>
Sorszámozott lista. Paraméterek:
TYPE = 1 | a | A | i | I,
START = n,
COMPACT.

A **TYPE** a számozás típusát állítja be, részletesebb ld. *<LI>*. A **START** a számozás kezdetét jelzi. A **COMPACT** tömörebb megjelenítést kérne (rövidebb sorokra), de ezt nem igazán támogatja jelen pillanatban senki. A **TYPE** és a **START** még eléggé újak, ne bízzunk bennük.

<OPTION>
Egy válaszható lista (menü) egy opciója. Paraméterei:
VALUE = string,
SELECTED.

Csak *<SELECT> tag*en belül szerepelhet, részletesebben ld. 2. rész.

<PARAM>
Egy *Java Applet* paramétere. Kötelező paraméterei vannak:
NAME = string,
VALUE = string.

<PRE> ... </PRE>
Előreformázott szöveg. Amit e két *tag* közé írunk, az úgy jelenik meg, ahogy mi beírtuk, sortörésekkel együtt, fixpontos betűvel. Ezért hosszabb szöveget ne adjunk meg így, mert nehéz olvasni. Tipikus használata: programforrásrészletek szerepeltetése egy dokumentumban. Újabban van egy **WIDTH** = n paramétere is, amivel megadhatjuk, hogy milyen széles a szövegünk (karakterben). Ennek segítségével a browser olyan fonttal jeleníthetné meg a szöveget, hogy kitöltse a rendelkezésre álló helyet. Ez még jelen pillanatban nem támogatott. A *PRE tag* csak egy szövegjelölő *tag*, nem oldja fel a HTML korlátait. Tehát nem dobhatunk be csak úgy egy szövegfile-t, hanem a megfelelő speciális karaktereket ('&', '<', '>') át kell alakítani ('*&*', '*<*', '*>*').

<P>
Bekezdés. Paramétere:
ALIGN = left | center | right.

Balra | középre | jobbra zárt bekezdés. A jobbra zárást nem mindegyik browser támogatja. Bár záró *tag*je elhagyható, azonban ha megadunk egy **ALIGN** paramétert, és nem zárjuk le explicit módon a bekezdést, akkor egykét (lökött) browser a továbbiakban ezt veszi alapbeállításnak a balra zárás helyett. Másik hiba, amikor valaki többet ír be egynél, nagyobb üres terület reményében. Ez nem feltétlenül jön össze.

<SAMP> ... </SAMP>
Legtöbbször programkimenet jelölésére használt *tag*. Nem mindig fixpontos betűvel jelenik meg, erre a *TT tag* való.

<SCRIPT> ... </SCRIPT>
Beágyazott script. Paramétere:
LANGUAGE = string.

Ezzel írhatunk valamilyen scriptet a dokumentumunkba, jelen pillanatban a **JavaScript** tűnik elterjedtnek. Mivel a régebbi browserek nem rejtik el a *<SCRIPT> tag* tartalmát, ezért célszerű megjegyzést kreálni belőle. A HTML (pontosabban SGML) megjegyzésekről majd a sorozat végén értekezünk pár sort.

<SELECT> ...</SELECT>
Választható lista, menü. Paraméterei:
NAME = string,
SIZE = n,
MULTIPLE.

Részletesebben ld. 2. rész.

<SMALL> ... </SMALL>
Kisebb betű. Ugyanaz, mint a *<FONT SIZE = -1>*. Meglehetősen új *tag*, nem sok browser támogatja még. Egymásba is ágyazhatjuk a *SMALL tag*eket, sőt a *BIG* és a *SMALL tag*eket is, de az eredmény nem definiált.

<STRIKE> ... </STIRKE>
Áthúzott szöveg. Vigyázat, ez is új *tag*! Ha feltétlenül áthúzott szöveget szeretnénk, sajnos egyelőre egy képet kell használnunk.

<STRONG> ... </STRONG>
Kiemelendő szöveg. Noha legtöbbször a *<B>*-vel azonos módon jelenik meg, ez nem kötelező. Tehát ha ki akarunk valamit emelni, azt *<STRONG>*-gal tehetjük meg, vastagított (bold) betűt pedig *<B>*-vel. Ennek a *tag*nek másképp kell kinéznie, mint az *<EM>*-nek.

<STYLE> ... </STYLE>
Stíluslapot adhatunk a szövegünkhöz. Paramétere:
TYPE = string.

Csak a fejlécben szerepelhet. Egyelőre nem tárgyaljuk, mert még semmilyen browser a támogatja ezt.

_{...}
Subscript, indexírás. Valamivel kisebb betűvel, kissé ejtve jelenik meg. Általában matematikai formulákban hasznos. Szokás szerint igyekezzünk ügyelni arra, hogy *SUB* nélkül is olvasható legyen a dokumentum, vagy hívjuk fel a figyelmet arra, hogy ha a browser nem támogatja a *SUB tag*et, akkor gond lehet! Ilyenkor ne csak annyit írjunk, hogy "***SUB tag* is required**", hanem írjunk egy kevés szöveget *SUB*-bal és figyelmeztessük az olvasót, hogyha ez nem a kívánt módon jelent meg, akkor gond van.

<TABLE> ... </TABLE>
Táblázat. Paraméterei:
ALIGN = left | center | right,
WIDTH = n | p%,
BORDER [= n],
CELLSPACING = n,
CELLPADDING = n.

Az **ALIGN** szokás szerint az igazítást mondja meg. Ezt sajnos sok browser nem akceptálja, ilyenkor fogjuk az egész táblázatot közre *<DIV ALIGN = CENTER>* és *</DIV> tag*gel. A **WIDTH** szélességet pixelben vagy százalékban ("40%", az idézőjel fontos!) adja meg. A **BORDER** a táblázat körüli keretet határozza meg, ha nem adunk meg egy számot, akkor 1 az értéke. Szabvány szerint ez nem vonatkozik a táblázat belsejére, természetesen a ***Navigator*** tesz a szabványra. A **CELLSPACING** egy cella tartalma és a határolóvonal közötti üres pixelek számát adja meg, a **CELLPADDING** pedig a cellák közötti üres területet, szintén pixelekben. A táblázatokról részletesen ld. 2. rész.

<TD>
Táblázat egy cellája. Paraméterei:
ROWSPAN = n,
COLSPAN = n,
NOWRAP,
ALIGN = left | right | center,
VALIGN = top | middle | bottom | baseline,
WIDTH = n,
HEIGHT = n.

Jelentésük: a **ROWSPAN** az oszlopok, a **COLSPAN** a sorok számát jelenti (a táblázatokról részletesen ld. 2. rész). A **NOWRAP** letiltja a sorok törését, ilyenkor nekünk kell *
 tag*ekkel megtörni a szöveget, különben egyetlen sor lesz az egész cella. Az **ALIGN** már ismerős. A **VALIGN** a függőleges igazítás fel | le | középre és bázisvonalra. Ez utóbbi hatására az adott sorban minden cella első sora azonos függőleges pozíción kezdődik (elsőre talán feleslegesnek tűnik, de a **ROWSPAN** miatt nem az). A **WIDTH** és a **HEIGHT** a szélesség és magasság lenne, de nem ajánlatos használni őket. Érdemes lezárni minden egyes cellát (*</TD>*). Ez nem kötelező, de ezzel a saját életünket könnyítjük meg. Például táblázatba ágyazott táblázatot (!) hozhatunk létre, íme egy nem egészen 200 byte-os példa:

```
<table border>
<tr><td>1</td><td>
<table border=4>
<tr><td>1</td><td>2</td></tr>
<tr><td>3</td><td>4</td></tr>
</table></td></tr>
<td>Q</td><td align=center>W</
td>
</tr></table>
```

... folytatjuk

WT Pooh



Hali mindenkinek! Az első cikkben megígértük, hogy a fillezett kockával fogunk foglalkozni. A forrást, ami lejjebb látható, a SWAG nevű rutingyűjteményben találtuk. Mivel kissé egyszerűbb, mint a saját programunk, ezért úgy gondoltuk, inkább ezt adjuk közre. A forráskódot *Alex Chalfin* készítette. Most tehát jöjjön a programlista, majd utána és persze közben a magyarázat.

```
Program Display3D;

Const
NumColors : Longint = 63;

Type
 ScreenVertType =
 Record
  x, y : Integer;
 End;

 ScreenList =
  Array[0..7] of
  ScreenVertType;
 _3DCT =
 Record
  x, y, z : Longint;
 End;
 Coords = Array[0..7]
  of _3DCT;
 SinglePoly =
  Array[0..3] of Byte;
 PLT = Array[0..5]
  of SinglePoly;
 NormCoord =
  Array[0..2] of
  Longint;
 Norms = Array[0..5]
  of NormCoord;
 VScreen = Array
  [0..63999] of Byte;
 PVScreen = ^VScreen;
 { A Virtuális képernyőt
   tartalmazó tömbre
   mutató pointer
   típusa }
Const
 LocalCds : Coords =
  ((x:50; y:50; z:50),
  (x:50; y:-50; z:50),
  (x:-50; y:-50;
  z:50),(x:-50; y:50;
  z:50),(x:50; y:50;
  z:-50),(x:50; y:-50;
  z:-50),(x:-50; y:-50;
  z:-50),(x:-50; y:50;
  z:-50));
 PolyDesc:PLT=
 (
  (0,3,2,1),(5,6,7,4),
  (1,2,6,5),(2,3,7,6),
  (3,0,4,7), (0,1,5,4)
 );
 { Melyik sarkot kell
   melyikkel kell
   összekötni }

 LNormals:Norms=
 ( (0,0,4096),
   (0,0,-4096),
   (0,-4096,0),
   (-4096,0,0),
    (0,4096,0),
    (4096,0,0) );

Var
 Time : Longint
  ABSOLUTE $0:$046c;
 STime, ETime, Frame :
  Longint;
 WNormals : Norms;
 Sine, CoSine :
  Array[0..511]
  of Longint;
 WorldCds : Coords;
 ScreenCoords :
  ScreenList;
 Page0,Page1 : PVScreen;

Procedure InitGraph;
{
Létrehozza a virtuális képernyő számára a tömböt, illetve átvált MCGA képernyőmódba
}
Begin
  New(Page1);
  Asm
    Mov AX,13h;
    Int 10h;
  End;

  Page0:=Ptr($A000,0);
End;

Procedure CloseGraph;
{
Az InitGraph eljárással lefoglalt memóriaterületet felszabadítja, illetve visszavált TEXT képmódba
}
Begin
  Dispose(Page1);
  Asm
    Mov ax,3;
    Int 10h;
  End;
End;

Procedure Cls
(Var Screen);Assembler;
{
Lenullázza a Screen pointer által megadott címtől 64000 byte-on a memóriát
}
Asm
  Les di,Screen;
  { A LES a DI-be tölti
    a Screen pointerben
    megadott offset
    értéket, az ES-be
    a szegmens kerül }
  Xor ax,ax;
  { Törli az AX regiszter tartalmát }
  Mov  cx,32000;
  { CX-be 32000 kerül,
    mivel 2 Byteonként
    (Word) lesz kiírva
    ax tartalma
    (2*32000=64000) }
  Rep  Stosw;
  { A Stosw utasítás
    ismétlése a CX-
    ben megadottszor }
End;

Procedure CopyWin
(Var Source, Dest);
Assembler;
{
A Source pointer által megadott memóriaterületről átmásol 64 Kbyteot a Des pointer által megadott területre
}
Asm
  Push ds;
  { DS lementése a
    verembe }
  Les di,Dest;
  { A Dest által
    megadott címek ES,
    DI-be töltése }
  Lds si,Source;
  { A Source által
    megadott címek DS,
    SI-be töltése }
  Mov cx,32000;
  Rep Movsw;
  Pop ds;
  { DS értékének
    visszaállítása }
End;

Procedure InitPal;
{
A paletta színeinek megadása
}
Var c : Byte;

Begin
  For c := 0 to
      NumColors do
  Begin
    Port[$3c8] := c;
    { Hányadik színről
      van szó }
    { A színösszetevők
      következnek }
    Port[$3c9] := Round
    (63*c/NumColors);
    { Vörös }
    Port[$3c9] := 0;
    { Zöld }
    Port[$3c9] := Round
    (63*c/NumColors);
    { Kék }
  End;
End;

Procedure CalcSinus;
{
A sinus és cosinus táblák feltöltése
}
Var C : Longint;

Begin
  For C := 0 to 511 do
  Begin
    Sine[C]:=Round
     (Sin(C*(2*Pi)/
     512)*4096);
    CoSine[C]:=Round
     (Cos(C*(2*Pi)/
     512)*4096);
  End;
End;

Function SAR
(S, B : Longint) :
Longint;
Begin
  If S<0 Then SAR:=
   -((-S) Shr B)
  Else SAR:=(S Shr B);
End;

Procedure Rotate3D
(Xa, Ya, Za : Word;
 Num : Word; Var Loc,
 Wor);
{
Elforgatja a 3D-s pontot
}
Var
 Local :
  Coords Absolute Loc;
 World :
  Coords Absolute Wor;
 x,y,z,Xt,Yt,Zt,C :
  Longint;

Begin
  For C := 0 to (Num-1)
    do
  Begin
    x:=Local[C].x;
    y:=Local[C].y;
    z:=Local[C].z;
    Yt:=Sar(Y*
      CoSine[Xa]-
      Z*Sine[Xa],12);
    Zt:=Sar(Y*
      Sine[Xa]+
      Z*CoSine[Xa],12);
    Y:=Yt;
    Z:=Zt;
    Xt:=Sar(X*
      CoSine[Ya]-
      Z*Sine[Ya],12);
    Zt:=Sar(X*
      Sine[Ya]+
      Z*CoSine[Ya],12);
    X:=Xt;
    Z:=Zt;
    Xt:=Sar(X*
      CoSine[Za]-
      Y*Sine[Za],12);
    Yt:=Sar(X*
      Sine[Za]+
      Y*CoSine[Za],12);
    X:=Xt;
    Y:=Yt;

    World[C].x:=X;
    World[C].y:=Y;
    World[C].z:=Z;
  End;
End;

Procedure Project
(World : Coords;
 Var Screen :
 ScreenList);
{
A World-ben tárolt 3D-s koordinátákat átszámítja 2D-s koordinátákra, majd azt a Screen nevű tömbben tárolja
}
Var C : Integer;

Begin
  For C := 0 to 7 do
  Begin
    Screen[C].x :=
     (World[C].X Shl 9)
      Div (512-
      World[C].Z)+
      160;
    Screen[C].y :=
     (World[C].Y Shl 9)
     Div (512-
     World[C].Z) + 100;
  End;
End;

Function Intensity
(
World:Coords;
Poly:SinglePoly;
Normal:NormCoord
):Word;

Const
 Viewer : NormCoord =
  (0,0,4096);
```

```
Var
 Dot : Longint;
 Temp : Word;

Begin
  Dot := Viewer[2]*
   Normal[2];
  If Dot < 0
   Then Temp := $ff00
   Else Temp := 0;
  If Hi(Temp) = 0
   Then Temp:=Temp+
    ((Dot Shr 12)*
    NumColors) Shr 12;

  Intensity := Temp;
End;

Procedure HLine
(
X1, X2, Y : Integer;
Color : Byte;
P:PVScreen
);
{
Vízszintes vonalat rajzol
X1-X2-ig Y magasságban Color
színnel a P screen-re
}

Begin
  If Y < 0 Then Exit;
  If Y > 199 Then Exit;
  If X2 > X1 Then
  Begin
    If X1 < 0 Then
     X1 := 0;
    If X2 > 319 Then
     X2 := 319;
    FillChar
     (Mem[Seg(P^):
     Ofs(P^)+Y*320+X1],
     X2-X1+1, Color);
  End;
End;

Procedure DrawPoly
(
S : ScreenList;
P : SinglePoly;
Color : Byte;
Page:PVScreen
);
{
Polygont rajzol és színez
ki Color színnel
}
Var
 x1,y1,x2,y2,
  x11,y11,x22,y22,
  StartV1,EndV1,
  StartV2,EndV2 :
  Integer;
 Dx1,Dx2,Count1,
  Count2,XVal1, XVal2,
  MinY,C, EdgeCount :
  Integer;

Begin
  EdgeCount := 4;
  MinY := 22300;
  For C := 0
   to (EdgeCount-1) do
  Begin
    If S[P[c]].Y < MinY
    Then Begin
     MinY := S[P[c]].Y;
     StartV1 := C;
    End;
  End;

  StartV2:=StartV1;
  EndV1:=StartV1-1;
  EndV2:=StartV2+1;
  If EndV1 < 0
   Then EndV1 := (4-1);
  If EndV2 >= 4
   Then EndV2 := 0;

  MinY:=
   S[P[StartV1]].Y;
  X1:=S[P[StartV1]].X;
  Y1:=S[P[StartV1]].Y;
  X2:=S[P[EndV1]].X;
  Y2:=S[P[EndV1]].Y;
  Dx1:=((X2-X1) Shl 8)
   Div (Y2-Y1+1);
  Count1:=Y2-Y1;
  XVal1:=X1 Shl 8;
  X11:=S[P[StartV2]].X;
  Y11:=S[P[StartV2]].Y;
  X22:=S[P[EndV2]].X;
  Y22:=S[P[EndV2]].Y;
  Dx2:=((X22-X11)
   Shl 8)
   Div (Y22-Y11+1);
  Count2:=Y22-Y11;
  XVal2 :=X11 Shl 8;
  While EdgeCount > 1
   do
  Begin
    While (Count1 > 0)
    and (Count2 > 0)
    do
    Begin
      HLine(XVal1
       Shr 8,
       XVal2 Shr 8,
       MinY, Color,
       Page);
      XVal1 := XVal1 +
       Dx1;
      XVal2 := XVal2 +
       Dx2;
      Count1 :=
       Count1 - 1;
      Count2 :=
       Count2 - 1;
      MinY := MinY + 1;
    End;

    If Count1 = 0 Then
    Begin
      StartV1:=EndV1;
      EndV1:=EndV1-1;
      If EndV1 < 0
       Then EndV1:=
       (4-1);
      EdgeCount :=
       EdgeCount - 1;
      MinY :=
       S[P[StartV1]].Y;
      If MinY > 319
       Then Exit;
      X1 :=
       S[P[StartV1]].X;
      Y1 :=
       S[P[StartV1]].Y;
      X2 :=
       S[P[EndV1]].X;
      Y2:=
       S[P[EndV1]].Y;
      Dx1:=((X2-X1)
       Shl 8) Div
       (Abs(Y2-Y1)+1);
      Count1 := Y2-Y1;
      XVal1:=X1 Shl 8;
    End;

    If Count2 = 0 Then
    Begin
      StartV2:=EndV2;
      EndV2:=EndV2+1;
      If EndV2 >= 4
       Then EndV2 := 0;
      EdgeCount:=
       EdgeCount-1;
      MinY:=
       S[P[StartV2]].Y;
      If MinY > 319
       Then Exit;
      X11:=
       S[P[StartV2]].X;
      Y11:=
       S[P[StartV2]].Y;
      X22:=
       S[P[EndV2]].X;
      Y22:=
       S[P[EndV2]].Y;
      Dx2:=(
       (X22-X11) Shl 8)
       Div (Abs
       (Y22-Y11)+1);
      Count2 :=
       Y22-Y11;
      XVal2 :=
       X11 Shl 8;
    End;
  End;
End;

Procedure Display
(
World : Coords;
Normals : Norms
);
{
Kirajzolja a Worldben el-
tárolt koordináták alapján
a fillezett kockát
}
Var
 x : Integer;
 Temp : Word;

Begin
  Project
   (WorldCds,
   ScreenCoords);
  For x := 0 to 5 do
  Begin
  Temp :=
   Intensity
   (WorldCds,
   PolyDesc[x],
   WNormals[x]);

  If Hi(Temp) = 0 Then
   DrawPoly
   (ScreenCoords,
   PolyDesc[x],
   Lo(Temp),Page1);
  End;
End;

Var a, b, c : Word;

Begin
  InitGraph;
  CalcSinus;
  InitPal;
  a:=0;
  b:=0;
  c:=0;
  Frame:=0;
  STime:=Time;
  Repeat
    Cls(Page1^);
    Rotate3D
     (a,b,c,8,
     LocalCds,
     WorldCds);
    Rotate3D
     (a,b,c,6,
     LNormals,
     WNormals);
    Display(WorldCds,
     Wnormals);
    CopyWin
     (Page1^, Page0^);

    a:=a+1;
    b:=b+2;
    c:=c+1;
    Frame:=Frame+1;
    If a>511 Then a:=0;
    If b>511 Then b:=0;
    If c>511 Then c:=0;
  Until Port[$60]=1;

  ETime := Time;
  CloseGraph;
  Writeln
   ((Frame*18.2)/
   (ETime-STime):5:2,
   ' fps');
End.
```

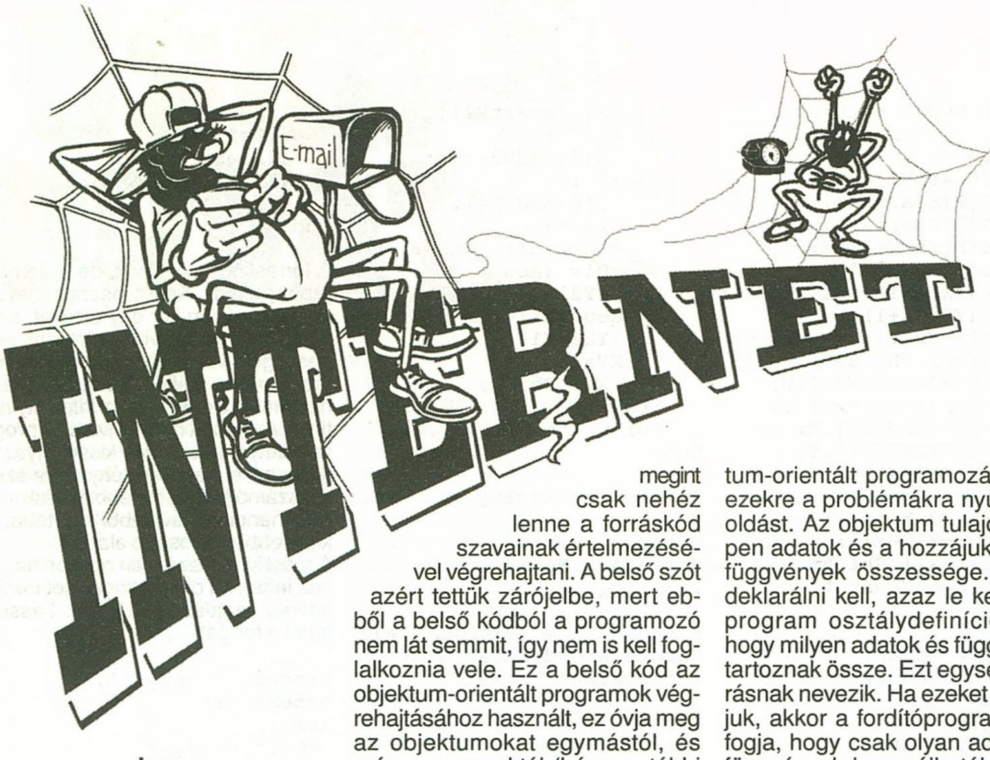
A forráskód nem rövid, de érdemes átböngészni. Amint észre lehetett venni, a végén kiír egy értéket, ami nem más, mint a videokártyánk sebessége. Már csak egy dolog maradt magyarázat nélkül, mégpedig az, hogy mi szükség van az *Intensity* rutinra. Az igazat megvallva ez a program árnyékol is, habár kissé egyszerűen, mivel nem egy fénysugár szerint számolja ki a sötétebb oldalak színeit, hanem a távolabbi sötétebb, a közelebbi világosabb alapon.
A most következő rutin nagyon hasznos lehet, ha olyan programot írunk, amihez legalább VGA kell. Lássuk tehát a forrást:

```
procedure OnlyVGA;
assembler;
asm
 @CheckForVga:
  {push     es}
  mov       AH,1ah
  { Lekérjük a
    Display Combination
    Code-ot }
  mov       AL,00h
  { AX := $1A00; }
  int       10h
  { Intr($10, Regs); }
  cmp       AL,1ah
  { IsVGA:=(AL=$1A)
    AND((BL=7)
    OR(BL=8)) }
  jne       @NoVGA
  cmp       BL,07h
  { VGA w/ monochrome
    analóg megjelenítő }
  je        @VgaPresent
  cmp       BL,08h
  { VGA w/ color analóg
    megjelenítő }
 je         @VgaPresent
 @NoVGA:
  mov       ax,0003h
  { text mód }
  int       10h
  push      cs
  pop       ds
  lea       dx,@message
  mov       ah,9
  int       21h
  { Kiírja a message
    üzenetet }
  mov       ax,4c00h
  int       21h
  { Kilép a dosba }

 @message:
  db 'Sajnálom, de
       szükséged van
       egy VGA kártyára'
     ,10,13,24h
 @VgaPresent:
  { pop     es }
  {Ide lehet betenni
   a többi kódot }
end;
```

Mára ennyit a forráskódokról, effektekről. Ha minden igaz, akkor a közeljövőben a Protected móddal fogunk foglalkozni. Igaz, vannak hozzá fejlesztői keretrendszerek, mégis érdemes megismerkedni az alapokkal. Addig is viszlát!

Fec/Ori0n Design



Java

Mi is az a **Java**? Mostanában egyre többet hallani ezt a szót számítástechnikai körökben. Nos, a **Java** egy új objektum-orientált fejlesztő eszköz (kb. 1-1.5 éve fejlesztette ki a Sun Microsystems (biza ez nem MS-stuff!)), mellyel hálózatos (internetes), és egyéb alkalmazásokat lehet fejleszteni. Hogy mire is jó ez? Így önmagában még semmire, ám ha egy kicsit közelebbről megvizsgáljuk, egy nagyon érdekes dolgot fedezhetünk fel. Ugyanis a **Java** programokat a ***Netscape Navigator***rel, vagy egyéb Internet böngészővel tudjuk futtatni. Ami azt jelenti, hogy bármely számítógépen, amelyiken a ***Netscape Navigator*** (itt a 2.0-s vagy afölötti változatról van szó) fut, megy a **Java** is, méghozzá minden újrafordítás nélkül. Azaz mindegy, hogy egy Win 95-ös PC, vagy egy SGI Indigo előtt ülünk, a **Java** programunk ugyanúgy működik. Ez annak köszönhető, hogy a **Java** egyrészt interpreter (értelmező) megoldású nyelv, másrészt a program futtatását a böngésző végzi, és az tudja, hogy melyik **Java** "utasítás-ra" az adott gépen programnak mit kell csinálnia.
Attól függetlenül, hogy a **Java** interpreter megoldású, nyelv még szükség van **Java** fordító programra, mert a program futása nem egyszerűen a forráskód értelmezéséből, és végrehajtásából áll. A **Java** fordító ugyanis előállít egy kvázi-gépikódot, ami a **Java** programot tartalmazza. Erre azért van szükség, mert a forráskódot értelmezni egy lassú folyamat, így ha azt futás közben végeznénk, nem lenne túl gyors a program. Ehelyett a fordító a forráskód szavait számokká konvertálja, ezeket már jelentősen egyszerűbb feldolgozni. Ezen kívül azért van még szükség a fordítóra, mert az objektum-orientált programok nagyon bonyolult (belső!) kódot tartalmaznak, amit megint csak nehéz lenne a forráskód szavainak értelmezésével végrehajtani. A belső szót azért tettük zárójelbe, mert ebből a belső kódból a programozó nem lát semmit, így nem is kell foglalkoznia vele. Ez a belső kód az objektumok végrehajtásához használt, ez óvja meg az objektumokat egymástól, és más programoktól (bár ez utóbbi inkább csak a UNIX, Windows NT és társaik körében (valódi preemptív multitask) rendszerekben igaz). A lefordított kód feltűnően rövid lesz (második példaprogramunk kb. 150 byte), ezt is az Internetes futtatáshoz találták ki, így akár online lehet futtatni a programokat, nem kell azokat letölteni a gépünkbe.
Sokat emlegetjük itt az objektum-orientált programozást és fejlesztő eszközöket a fenti szövegben. Megpróbáljuk néhány mondatban összefoglalni a dolgot.
Tehát a normál programozásban a program összes eljárása, függvénye hozzáférhet az összes adathoz (itt a globálisan deklarált adatokról van szó), változóhoz, rekordokhoz, stb., és azt kénye-kedve szerint módosíthatja. Ezt kihasználhatjuk bizonyos esetekben (olyan esetekben, amikor egy változót két- vagy többféleképpen is el akarunk érni), de hatalmas galibát is okozhatunk vele, ugyanis ha nem figyelünk, akkor a program futásához szükséges változókat hibás értékekkel felülírva az egyszerű hibás futási eredménytől kezdve az Általános Védelmi hibáig mindenféle gondunk lehet. Ez vonatkozik a változókra. Ezt még lehet kezelni olyan módon, hogy külön modulokba tesszük az összetartozó változókat és függvényeket, és ekkor nem tudnak (elméletileg) belepiszkítani az egyéb függvények az adatainkba. Viszont attól még nem óv meg, hogy egy függvénynek hibás paramétereket mondjunk (magyarul hülyeségre kérjük a programot). Azaz ha egy függvény bemenetként mondjuk egy 16 bites egész számot vár, akkor annak bármilyen 16 bites egész számot átadhatunk, és ha nincs benne hibakezelés (mondjuk a futási idő lerövidítése érdekében), akkor nagyon kell vigyázni az átadott adatok helyességére.
A **Java** és az összes többi objektum-orientált programozási nyelv ezekre a problémákra nyújt megoldást. Az objektum tulajdonképpen adatok és a hozzájuk tartozó függvények összessége. Ezeket deklarálni kell, azaz le kell írni a program osztálydefiníciójában, hogy milyen adatok és függvények tartoznak össze. Ezt egységbezárásnak nevezik. Ha ezeket megadjuk, akkor a fordítóprogram tudni fogja, hogy csak olyan adatok és függvények használhatók együtt, amik egy egységben (ezeket hívják osztálynak) találhatóak meg. Természetesen ez nem jelenti azt hogy egy-egy objektumban lévő adathoz nem lehet kívülről hozzáférni, ez csak deklaráció kérdése.
Eddig a szöveg, most nézzünk egy példaállományt. Ez legyen a C-ben már megszokott "Hello, World!" program **Java** változata. Azért a C-ben megszokott programról beszélek, mert a **Java** szintakszis szempontjából C, azaz (majdnem) ugyanúgy lehet programozni mintha C-ben programoznánk. Tehát:

```
import java.awt.Graphics;

public class
Hello extends
 java.applet.Applet
{
  public void main
    (String args[])
  {
    repaint();
  }

  public void paint
    ( Graphics g )
  {
    g.drawString
     ("Hello World!",
     10, 10);
  }
}
```

Vegyük sorról-sorra a programot. Egyszer betöltjük a grafikus objektumot az első sorban. Ez az objektum jár a **Java**-hoz, az alap grafikus funkciókat tartalmazza. Erre a szöveg kiíratásához lesz szükségünk.
A második sorban deklaráljuk a **Hello** osztályt. Azt, hogy ez egy osztály, a *class* szóval jelezzük. A *public* szóval adjuk meg, hogy ez egy mindenki által elérhető osztály lesz, az osztályokat mindig így kell deklarálni, hiszen ha a futtató program nem tudná elérni (mert arra is vonatkozik a védelem), akkor nem tudná elindítani azt. Az *extends java.applet.Applet* szavakkal jelezzük a **Java**-futtatónak, hogy ez nem egy teljesen új osztály lesz, hanem az *Applet* osztályból származik. Ez a származás egyben öröklődést is jelent, így minden változó és függvény, amit az *Applet* osztályban *public* vagy *protected* jelzővel deklaráltak, elérhető lesz ebből az objektumból is. Ez a származás, illetve öröklődés az objektum-orientált programozás másik nagy előnye, hiszen ha már megírtak bizonyos osztályokat, akkor azok megírásával nekünk nem kell foglalkoznunk, hanem elég csak a saját kiegészítéseinket, illetve átalakításainkat hozzátenni. Tehát az *extends java.applet.Applet* szóval jelezzük, hogy az általunk definiált **Hello** osztály ugyanaz mint az *Applet*, annyi különbséggel, hogy a *main* és az *paint* függvényeket megváltoztattuk, mert ez a két függvény (illetve objektum-orientált nyelven ezeket metódusoknak hívják) is már definiálva volt.
A következőkben sorban a *main* metódus újradefiniálása történik. Ha egy metódust újraírunk, majd ezt meghívjuk (illetve ha a **Java** rendszer hívja meg), az általunk definiált metódus hajtódik végre. Ha egy metódust nem definiálunk újra, akkor az eredeti hajtódik végre, akár mi, akár más hívja azt meg. A *main* metódust a **Java** rendszer automatikusan hívja, amikor a **Java** programot betölti. A *void* kulcsszóval azt adjuk meg, hogy a metódusnak nincs visszaadott értéke. A *main* metódus ugyanúgy, ahogy a C-ben, itt is a "főprogramot" tartalmazza, esetünkben a **Hello** osztály programját. A *main* metódus paraméterei a parancssorban (amennyiben a programot parancssorból indítjuk) átadott paraméterek. A következő sorban a *repaint* metódus hívásával újrarajzoljuk (pontosabban először kirajzoljuk) a program képernyőjét. A *repaint* fogja meghívni a *paint* metódust, amit szintén definiálunk. Ezután a *main* metódus lezárása jön, a következő sorban pedig a *paint* metódust definiáljuk újra. Ezt a metódust szintén a **Java** hívja, tulajdonképpen ez rajzolja ki a program megjelenítési felületét. A paramétere egy *Graphics* típusú, *g*-vel jelzett objektum. Ennek az objektumnak a segítségével tudunk rajzolni az ablakba, írni az ablakba, stb. A következő sorban történik a "Hello, World!" szöveg kiírása (a program egyetlen számunkra értelmes sora). Itt a *g* objektum *drawString* metódusát hívjuk meg. Itt láthatjuk az objektumok metódusainak meghívási formáját. Azaz meghatározzuk hogy melyik objektumról van szó (*g*) és ennek melyik metódusáról (*drawString*). A kettőt egy ponttal választjuk el egymástól. A *drawString* metódusnak megadjuk, hogy mit és hova írjon ki a paraméterekben. A két utolsó sorral pedig lezárjuk a deklarációkat. Ha ezt beírtuk, le kell fordítani

a **Java** fordítóval (javac.exe). Ezzel létrehozunk egy **Hello.class Java** bináris állományt. Ahhoz, hogy futtatni tudjuk, írnunk kell egy HTML-t (ld. még vonatkozó cikksorozatunkat), amit a ***Netscape Navigator***be betöltünk. Ez legyen a következő:

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> Egy egyszerű program </ TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<APPLET CODE="Hello.class" WIDTH=200 HEIGHT= 150 >
</APPLET>
</BODY>
</HTML>

Ezt vegyük fel valamilyen (logikusan a Hello.html) néven ugyanabba a könyvtárba, amiben a **Hello.class** állomány van, majd nyissuk meg a ***Netscape Navigator***rel. Az állomány automatikusan betölti a lefordított **Java** programot, és elindítja azt. Számunkra az *"<APPLET"* kezdetű sor az érdekes, itt adjuk meg, hogy melyik osztályt indítjuk el, azaz melyik osztályt töltse be a böngésző, ebből az osztályból indítja el az *init* és a *paint* metódusokat. Ahogy látjuk, a *CODE*-hoz írjuk az osztályt, az alap szélességét a *WIDTH*-hez, illetve a magasságát a *HEIGHT*-hez.
Eddig az első **Java** programunk. Viszonylag egyszerű, így nagyon nem kell további magyarázatokat fűzni hozzá.
A *public*, *protected* (és a *private*) kulcsszavakról néhány szó: A *public* deklarálású változók, illetve metódusok mindenhonnan elérhetők, ahonnan az azt tartalmazó objektum is elérhető. A *protected*del deklaráltak csak az adott objektumból, illetve az ebből az objektumból származó objektumokban érhetőek el, így egy másik objektumból nem hivatkozhatunk rájuk (lásd lejjebb). A *private* változók és metódusok csak az adott objektumból érhetőek el, már a származtatott objektumokból sem.
Most bővítsük ki az előző programunkat, és nézzük meg a **Java** további lehetőségeit. Itt két **Java** forráskódot írunk. Az első legyen a Point.java:

```
class Point
extends Object
{
  public int x;
  private int y;

  Point()
  {
    x = 0;
    y = 0;
  }
  Point(int x, int y)
  {
    this.x = x;
    this.y = y;
  }
  public void setX
  (int x)
  {
    this.x = x;
  }
  public void setY
  (int y)
  {
    this.y = y;
  }
  public int getX()
  {
    return x;
  }
  public int getY()
  {
    return y;
  }
}
```

Ebben a forrásban deklaráltunk egy **Point** osztályú objektumot. Ennek van két változója, az egyik *public*, a másik *protected*ként deklarálva, és van hat metódusa. Ebből kettő speciális – a két *Point* nevű. Egy normál C programban nem lehet két azonos nevű függvényt deklarálni. Ezt csak az objektum-orientált programozás teszi lehetővé. A két metódus a nekik átadott paraméterekben különbözik egymástól. Ezt a fordítóprogram érzékeli, és azon program fordításakor, amelyek hivatkozásokat tartalmaznak ezekre a metódusokra, a paraméterek típusának és számának megfelelő függvény hívása lesz befordítva. Ezt *operator overload*nak hívják. A *Point* nevű metódus még azért érdekes, mert ez(ek) a **Point** objektum konstrtuktora(i). Amikor egy osztályt deklarálunk, az még csak logikailag létezik. Amikor egy objektumot létre akarunk hozni a memóriában, akkor jönnek a képbe a konstruktorok. Ezek a metódusok helyezik el a memóriában az objektumot. Itt csak a változók elhelyezéséről van szó, hiszen az egyforma objektumok metódusai csak egyszer vannak tárolva a memóriában, csak az adatok vannak annyi példányban elhelyezve, ahány objektumot használunk. A másik négy metódus a változók birizgálására való. A *getX*, illetve a *getY* metódus lekérdezi az *x*, illetve az *y* változót, a *setX* és a *setY* pedig beállítja azokat. Utóbbi metódusokban használjuk a *this* objektumot. Ez az objektum mindig az adott objektumot jelenti.

A másik **Java** forrásunk a Hello.java kibővített változata:

```
import
  java.awt.Graphics;
import java.awt.Event;
import java.awt.Font;
import java.awt.Color;

public class
Hello extends
java.applet.Applet
{
  Point p;
  Font f;
  Color c;
  int n;

  public void main
   (String args[] )
  {
    n = 0;
    repaint();
  }

  public void paint
   (Graphics g )
  {
    p = new
       Point(30,30);
    f = new Font
     ("Times New Roman
     CE", Font.BOLD |
     Font.ITALIC, 24 );

    g.setFont( f );
    g.setColor
     (Color.green );
    g.drawString
     ("Hello", p.x,
     p.getY() );

    p.x = 50;
    p.setY(25);
    g.setColor
     (Color.blue );
    g.drawString
     ("World!",
     p.getX(),
     p.getY() );

    c = new Color
     (n, n, n );
    g.setColor( c );
    g.setPaintMode();
    g.drawRoundRect
     (20, 20, 80, 60,
     10, 10 );
  }

  public boolean
   handleEvent
   (Event e )
  {
   switch( e.id )
   {
   case Event.MOUSE_UP:
    n = (n == 255 ?
       0 : 255 );
    repaint();
    return true;

   default:
    return false;
   }
  }

}
```

Ez a programunk most betölti ugyanúgy a *Graphics* objektumot, és ezen kívül még a *Font*, az *Event*, és a *Color* objektumot is. A *Font* és a *Color* objektumokat, ugyanúgy, ahogy a *Graphics* objektumot a **Java** fejlesztői hozták létre. A *Point* objektumot pedig mi, a másik **Java** forrásban. Fontos, hogy a másik forrás neve Point.java legyen, mert a fordító csak így fordít *Point* objektumot belőle.
Ebben a programunkban ugyanúgy a *main* és a *paint* metódust definiáltuk át. Viszont négy változót (objektumot) is definiáltunk, ezek a *Font* osztályú *f*, a *Color* osztályú *c*, illetve a *Point* osztályú *p*, és egy egész szám az *n*. Ezt a *main* metódusban inicializáljuk (lenullázzuk).

A *paint* metódus első sorában a *Point* osztály *Point (int,int)* konstruktorával hozunk létre egy pontot, ami tulajdonképpen két koordinátát tartalmaz. Itt a *new* operátort használjuk még, ezzel adjuk meg a **Java** értelmezőnek, hogy egy új pont készítése következik. Erre a pontra a *p* objektummal fogunk hivatkozni a későbbiekben.
A következő sorokban létrehozunk egy font objektumot, ugyanúgy a *new* operátorral. Itt a *Font* nevű kostruktort használjuk ennek, megadjuk a betűkészlet nevét ("Times New Roman CE"), a betűkészlet jellemzőit (*Font.BOLD* és *Font. ITALIC* – ezek konstansok), valamint a betűkészlet méretét (24).
Ezután a *g* grafikus objektumon (ezt nem mi hozzuk létre, hanem a *paint* metódus első (és egyetlen) paraméterében kapjuk) beállítjuk az előzőleg létrehozott *Font*ot, így ezek után már ezzel történik majd a kiírás.
Megadjuk a kiírás színét, ez itt a *Color* objektum egyik konstans színe, így azt még nem kell létrehozni a konstruktorral.
Most jön a "Hello" szó kiírása a *p* objektum által meghatározott helyre, az előzőleg megadott betűtípussal és színnel. A hely koordinátáit kétféleképpen kérdezzük le. Az egyik egy közvetlen hivatkozás a változóra (*p.x*) míg a másik egy lekérdezés a *getY()* metódussal. Az *x* koordinátára azért lehet így hivatkozni, mert az a *Point* objektumban *public*-ként van definiálva. Az *y* koordináta viszont *protected*, így azt csak a *getY()* metódussal kérdezhetjük le.
Ezután ugyanúgy közvetlen hivatkozással átállítjuk *x* értékét, *y*-t pedig a *setY()* metódussal változtatjuk meg.
A következőkben átállítjuk az aktuális színt, majd ugyancsak a *p* objektum által meghatározott helyre kiírjuk a "World!" szót. Itt a pozíció mindkét koordinátáját a *get?()* metódussal kérdezzük le.
Ezután létrehozunk egy új színt, a színösszetevőket megadva a *Color* konstruktornak, majd beállítjuk ezt az aktuális színnek. Beállítjuk a rajzolási üzemmódot (elméletileg ez az alapbeállítás, de sose lehessen tudni (Micimackó rulez!)). Végül a 13. sorban rajzolunk egy lekerekített sarkú téglalapot.
Most újradefiniáljuk a *handleEvent* metódust, hogy tudjunk valamit csinálni is a programunkkal. Ez az lesz, hogy ha felengedjük az egér gombját (előtte persze le kell nyomni), akkor megváltozik a lekerekített sarkú téglalap színe, feketéről fehérre, illetve fordítva. Ezt az események segítségével tehetjük meg.

... folytatjuk

Csibra Gergő

HARDVERGŐDÉS

Dynamite 128/Video

Az e havi hardvergődés témája a COMPFAIR '96 legjobban keresett grafikus kártyája, a **Hercules Dynamite 128/Video**.

Tőlünk nyugatra már felfedezték a 128 bites grafikus kártyák teljesítmény-többletét, az őrület most hozzánk is begyűrűzni látszik.

A **Hercules** cég – amely idáig is számos tesztgyőztes hardvert produkált, most sikeresen áttörte azt a falat, amely idáig elválasztotta az igényes felhasználói igényt és a megfizethető hardvert. A sebességtöbblet ára ezidáig borsos volt, mivel ezeket a kártyákat gyorsabb működés érdekében a különböző gyártók VRAM-al szerelték. A VRAM szervezése révén közel kétszer gyorsabb mint a hagyományosan alkalmazott DRAM, azonban az ára is jóval magasabb.

A **Hercules Dynamite 128/Video**-n azonban a Multibank-DRAM-okat találunk. Az MDRAM technológia ötvözi a DRAM alacsony árát, valamint a jelenleg elérhető legnagyobb adatátviteli sebességet. Ez a sebesség már 2 MB MDRAM-tól akár 1 GByte/sec adatátvitelt eredményezhet. Ez a DRAM-mal szerelt 64 bites kártyák sebességének ötszöröse, és még a VRAM-os kártyák átvitelét is több mint két és félszer felülmúlja.

A sebesség-különbség azonban nemcsak az újfajta memória-technológiának köszönhető, hanem a **TSENG Labs** 128 bites **ET6000**-es processzorának is. A Hercules tökéletesen ötvözte az **ET6000**-es 128 bites előnyeit a szinkron MDRAM-al. Az eredmény az eladások alapján a legsikeresebb 128 bites grafikus hardver. De nézzük, mi is rejlik a számok mögött.

A tesztelt kártya 2 MB MDRAM-os **Hercules Dynamite 128/Video**. A kártyához mellékelt CD-ről könnyedén felinstallálható az összes operációs rendszer alá a **Dynamite 128**.

Elsőként a manapság listavezető WIN95-tel próbálkoztunk. A CD-én található autorun segítségével az installáció körülbelül egy perc alatt lezajlott.

A kártya beállítását, valamint a képernyő méretét és színmélységét a **Hercules Touch 95** használata teszi egyszerűvé. A programmal könnyedén ment a felbontások változtatása akár 1600x1280-ig is. A kártya 2MB MDRAM-mal a true color 24 bites üzemmódot 800x600-as felbontásban produkálja, de 4 MB MDRAM-mal természetesen 1280x1024 pixeles felbontásban is elérhető a 16.7 millió szín.

A képfrekvencia állítása 60-tól 120 Hz-ig történhet. Persze a 120 Hz-et csak azok próbálgassák, akik megfelelő monitorral rendelkeznek, hisz a legtöbb készülék ezt a frekvenciát már nem szereti.

A **Hercules Touch 95** egyik hasznos programja a **Speedy Benchmark**. Ezzel lehet a kártya sebességét mérni különböző felhasználási területeken. A 800x600 felbontásnál true colorban a kártya valóban ötször volt gyorsabb, mint az előzőleg a gépben lévő S3-as 2MB DRAM-mal. A tesztet lefuttattuk a **WinTach** mérőprogrammal is. Az eredmény ekkor is meglepő volt, a **WinTach** is közel a ötször gyorsabbnak mutatta a **Dynamite 128**-at.

A teszteredményeken felbuzdulva kipróbáltuk a CD-én lévő **Hercules Entertainment Center** nevű univerzális multimédia lejátszót. Az MPEG és Video lejátszón kívül találhatunk zenelejátszókat minden formátumhoz. A program valóban Multimédia, és minden egyes lejátszás a kártya lehetőségeinek teljes kihasználásával történik.

De a tesztek nem mindig fedik le a felhasználók teljes körét. A grafikus felhasználás egyik gyakori példája a különböző vektorgrafikus vagy render programok használata. A **Dynamite 128**-at kipróbáltuk a **3D Studio 4.0**-val. A képernyős renderнél a kép kirakása nem lassította a renderelés sebességét.

A **CorelDraw 5.0** használata közben is kellemes a képernyő mozgatása, hiszen itt nem volt tapasztalható a sok kártyánál látható lapozás.

Windows NT 4.0 alatt a kártya felinstallálása még egyszerűbb, hiszen a kiválasztható a rendelkezésre álló grafkártyák közül a display type-ban. NT alatt a sokak által használt **LightWave 5.0**-al probáltuk a kártyát. Ahogy vártuk, a sebesség különbség itt is szembetűnő, a 128 bit előnye vitathatatlan.

Persze egyetlen grafkártya teszt sem teljes játékteszt nélkül, így DOS-os teszt nélkül sem. A kiszemelt játékok **DOOM II**, valamint az **F1GP 2**. A **DOOM**-ban a körülnézés közben nem szaggat a kép. Még nagyobb öröm, hogy az **F1GP 2**-ben mind VGA, mind SVGA módban a játék gyorsabb lett, igen nagy örömet okozva e sorok írójának, aki megszállott F1 rajongó.

Összefoglalásként elmondható, a **HERCULES** cég – amely idáig sem volt ismeretlen a jó minőségű grafkártyák területén – olyat alkotott, amely méltán lehet népszerű mind a játék, mind a grafikus felhasználók körében, a messze legjobbat nyújtva a 128 bites kártyák körében, megfizethető áron.

A hardverhez mellékelt szoftverek kényelmessé teszik a kártya használatát a különböző operációs rendszerek alatt, gyakorlatilag bármilyen felbontásban bármely grafikus platformon. A kártya ajánlható mindenkinek, akinek egy megbízható grafikus hardverre van szüksége, és gépe teljesítményét szeretné növelni vagy egyszerűen biztosítani szeretné, hogy a ma megvásárolt hardver évek múlva is megállja a helyét, és mindezt 5 év garanciával.

A kártyához adott regisztrációs lap visszaküldésével tájékoztatást kaphatunk a legújabb termékekről, valamint ingyen hozzájuthatunk a driver-frissítésekhez.

Itt nem árt megemlíteni, hogy ahol nem adnak regisztrációs lapot és 5 év garanciát, ott valószínűleg nem az eredeti terméket, vagy annak esetleg egy régebbi változatát forgalmazzák.

A **Hercules** grafikus kártyák 5 év garanciával megvásárolhatók, illetve termékekről további információ a következő címen kapható:

EZ Computer Kft.
1113 Budapest, Tornavár u. 8.
Tel.: 06 20 39-31-32
06 30 52-29-29

A Hercules termékek disztibútora a
SVED Rt.
1143 Budapest, Hungária krt. 67.
Tel.: 222-0133

Inside Moves

Monster Truck Madness Book

Mint már a *Hellbender* című cikkben említettük, *Microsoft*ék most minden játékukban kiadnak egy tippkönyvet, ez az *Inside Moves* sorozat. Természetesen a *Monster Truck Madness* sem maradhatott ki. Ha valaki még emlékszik az erről a játékról készült ismertetőre, az tudja, hogy itt hatalmas **Monster Truck**okat, azaz nem túl magyarosan szólva "Szörnyteherautókat" kell vezetnünk. Amerikában ez egyébként elég népszerű szórakozása a népnek, egy ilyen szörnyteherautó-versenyen átlagosan 30-40 ezer néző fordul meg. Harmincezer ember, és mindegyik azon ábrándozik, hogy milyen poén lenne egy ilyen óriáskerekű teherautóval végighajtani a városon a 4 órai csúcsforgalomban...

Ennyi elég is lenne bevezetőnek, most nézzük, mivel találkozhatunk e könyv böngészése közben! Először is megtalálhatjuk a szokásos kezelési, illetve hibaelhárítási útmutatókat. Van egy kis vezetési útmutató, ennek a segítségével mi is profi **Monster Truck** pilótákká válhatunk (természetesen nem a valóságban!!!). Találhatunk tippeket a különböző versenypályákhoz, illetve versenytípusokhoz, köztük a hagyományos körpályától és roncsderbitől egészen a rally-kig és a gyorsulási versenyekig. Megtalálhatjuk a leghíresebb **Monster Truck**ok történetét, köztük a legendás **Bigfoot**ét, aki minden teherautó királya, és 1979 óta (persze többszöri átépítés után) tartja rettegésben az ellenfeleit (illetve az autóroncsokat, amiket előszeretettel tapos szét).

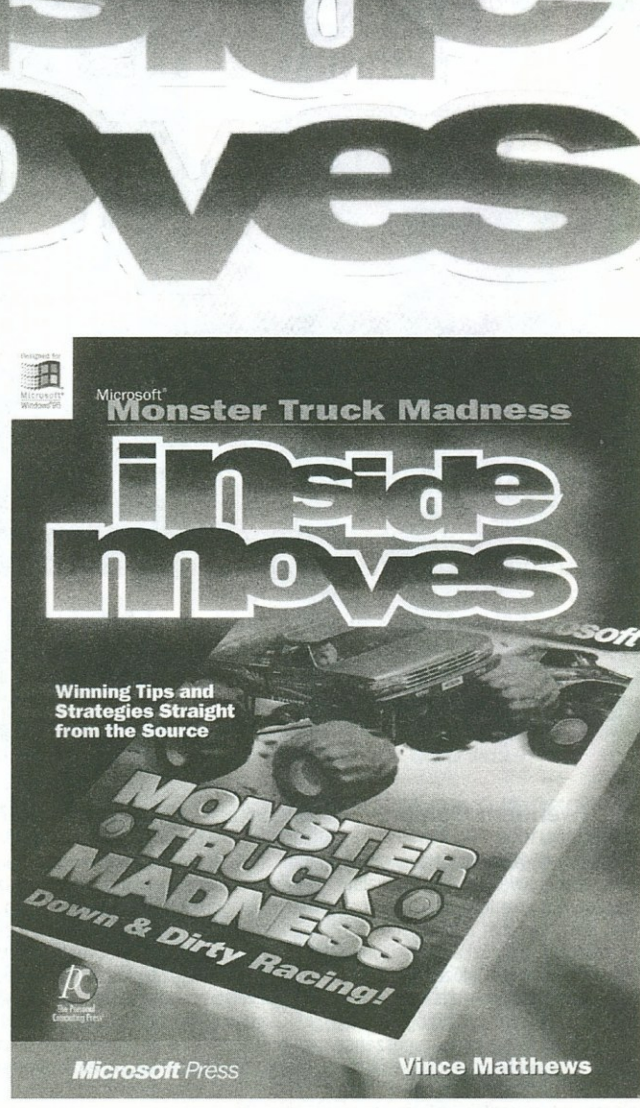
A könyvben helyet kapott riport *Bob Chandler*rel, aki ezt az egész sportágat még anno a 70-es évek végén kitalálta. Ő a már említett **Bigfoot** konstruktőre is.

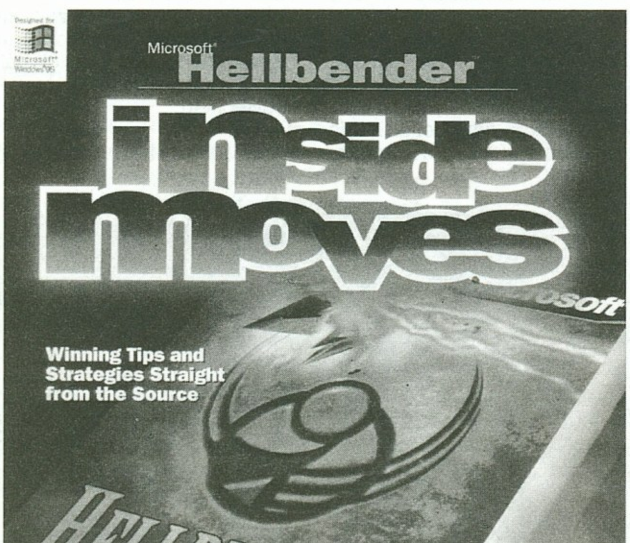
Természetesen 1996-ban, az Internet és egyéb hálózatok világában egy játék már nem játék multiplayer üzemmód nélkül. A könyv szerzője (aki mellesleg pont úgy néz ki, mint Balázs Péter fiatalabb korában) erre is részletesen kitér. Így aztán kapunk különböző taktikákat ellenfeleink alapos megsz**atására.

Bár itthon kis hazánkban nem olyan ismert ez sport, sőt, tudtunkkal egyetlen hazai (de lehet, hogy európai) képviselője sincsen, remek szórakozást nyújthat a játék (persze csak ha valami hiper jó gépünk van – penyó 75 a minimum!!), a könyvben pedig kiváló tanácsok vannak, amelyek segítségével könnyedén a stuff mesterei lehetünk.

Erre a könyvre is csak azt tudjuk mondani, mint az ezerszer emlegetett *Hellbender*re: akit érdekel a játék, az szerezze meg, mivel rengeteg nélkülözhetetlen tippet meríthet belőle.

Benny





Hellbender Book

Üdvözlet mindenkinek. Hát hogyan is kezdjük? Ha valaki még vissza tud emlékezni a szeptemberi vagy októberi számra (ki tudja már, melyikre), akkor az tudja, hogy volt egy cikk a *Microsoft Hellbender* című játékáról. Most *Microsoft*ék úgy döntöttek, hogy ezután minden játékukról kiadnak egy kb. 200-300 oldal vastagságú tippkönyvet, amelyben minden, a játék végigjátszásához szükséges segítséget meglelhetünk – így tettek hát a *Hellbenderrel* is.

Először is azoknak írnánk egy pár szót, akik nem olvasták a játékról az ismertetőt. A *Hellbender* a *Fury 3* folytatása. Akik ismerték ezt a stuffot, azok tudják, hogy rossz nem lehet (annak ellenére, hogy *MS*). Azonban ezt a gémet szebb grafika (és nagyobb gépigény) jellemzi, mint elődjét. Összesen nyolc különböző bolygó, mindegyiken 3 küldetés gondoskodik arról, hogy ne unatkozzunk. A grafika valóban csodás, de a készítők a Penyó 75-öt mondják alapnak... Na de várjunk csak! Most nem játékról, hanem a könyvről kéne írni...

Hát akkor a könyv. Miket találhatunk benne? Először is egy rendkívül részletes és mindenre kiterjedő leírást a játék kezeléséről. Ez a gomb mit csinál, az a gomb mit csinál stb., stb. Találunk tippeket a játék gyorsításához (vegyünk még 8 MByte RAMot, új procit, esetleg videokártyát...), fellelhető a támogatott joystickek listája, valamint találhatunk segítséget az esetleges hibák elhárításához. A könyvben helyet kapott a stuff teljes kerettörténete, amely immár sokkal kidolgozottabb, mint a nagy elődé. Teljes listát kapunk a használható fegyverekről, illetve arról, hogy melyik fegyver mi ellen jó. A könyv írói (egész pontosan írója, mivel egy szál pasas írta az egészet) nem sajnálták/sajnálta a helyet, és így kapunk egy rendkívül részletes leírást minden küldetésről. Megadja az ellenségek, illetve a tápok koordinátáit.

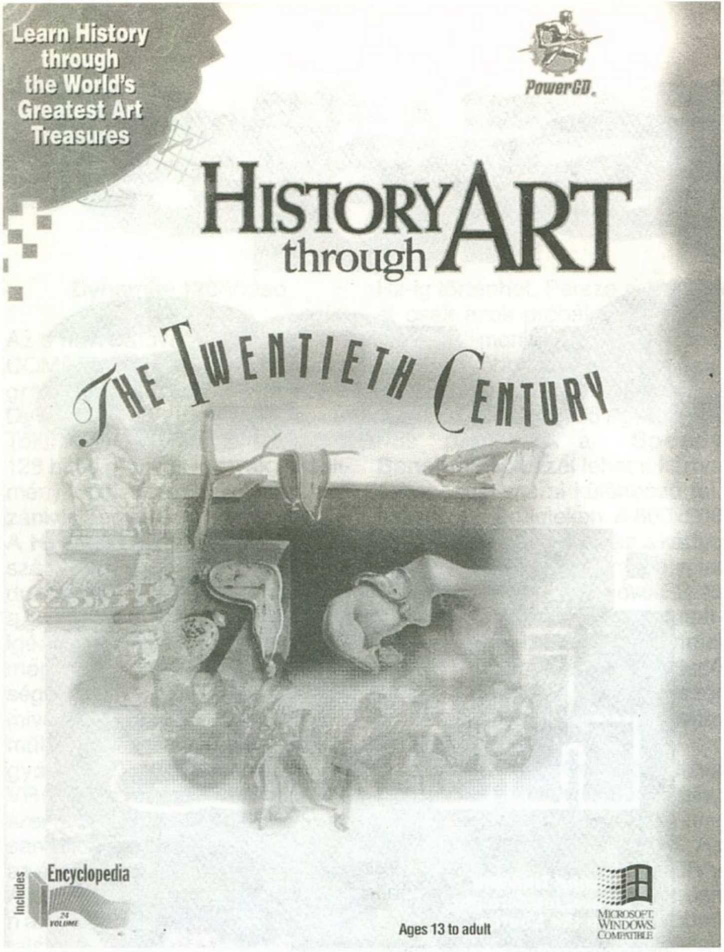
Hálózatban, illetve Interneten keresztül akarunk játszani, de nehézségeink vannak? A könyv erre is kínál megoldásokat, sőt, ad nekünk egy pár tippet azzal kapcsolatban, hogyan sz**assuk meg a haverjainkat, akik ellen játszunk. Csak egypár rövid példa: hogyan lehetünk repülő lakókocsival (Ürgolyhók RuLeZ!!!), vagy pedig hol találhatjuk meg a gém legjobb fegyverét, a vortexet. De ez még nem minden! Küldhetünk ellenfelünknek előre rögzített digi szövegeket is.

Összességében szólva a könyvet ajánljuk mindazoknak, akik komolyabban szeretnének játszani a *Hellbender*rel, de aki nem, az is hasznos tanácsokat találhat benne.

Végezetül egy pár cheat code:

- Steroid: Halhatatlanság
- Totlpowr: Energia feltöltés
- Imstuck: Ugrás a következő küldetésre.

Benny



The Twentieth Century

A *History through Art* sorozat eme darabja a XX. századi művészet világába kalauzol el minket. A sorozatnak idáig nyolc része jelent meg, ez tehát a kilencedik. Különbség azonban, hogy ezt a CD-t külön lehet megvásárolni, míg az előzőeket négyes (!) csomagokban árulták. Az első csomag tartalmazza az ősi Római és görög kultúrát, a "sötét" középkort, valamint a reneszánsz művészetét. A második csomagba került barokk művészet, a felvilágosodás művészete (klasszicizmus), a romantika, valamint a premodern áreát (tehát kb. a XIX. század közepétől a XX. század elejéig, ide tartoznak olyanok, mint a realizmus, impresszionizmus, divizionizmus, poszt-impresszionizmus, praeraffaelizmus, szecesszió stb...).
Nagy fába vágta a fejszéjét a ***Power CD*** csoport, amikor az egyik legbonyolultabb századot kívánta bemutatni, hisz mindenki (mindenki?) tudja, hogy a XX. század az ún. "izmusok" korszaka, és enyhén szólva bonyolult, ezért nagy érdeklődéssel vágtunk bele a CD-be (bocs Lajos, majd kifizetjük...). Az ismertetőt egyébként a sorozat bármely darabjához lehet használni, hiszen egy sémán alapszik a kezelésük. Na, elég a rizsből, lássuk!

Az egész program alapja a videofilm-szerűség, azaz van (a képernyő bal alsó sarkában) **PAUSE** és **PLAY** gomb, tudunk képkockát előre-hátra tekerni (a képernyő jobb alsó sarka). A század bemutatása több részre tagolódik, tehát több "videokazettát tehetünk be". A felső sorban láthatjuk, hogy az aktuális rész hány perces (pl. 0:00 – 5:15), az alsó sorban kb. középen, hogy mennyi idő telt el az aktuális rész lejátszásának kezdete óta, jobb alsó sarok mutatja, hogy a korrész képei közül mennyit láttunk már, s mennyit nem. A képernyő középső, egyben legnagyobb részét a képek teszik ki, fölötte az idő mellett a rész neve (pl. az elsőnek *Technology and the artist's eye*). Bal oldalt a nagyítóval kinagyíthatjuk a képet, alatta az "i" ikonnal több infot kaphatunk az aktuális képről a "**Q&A**" ikonnal a gép tesztkérdéseket tesz fel nekünk, majd azt értékeli (nekünk kell megadni, hogy mennyi kérdést tegyen fel), alatta a könyv ikonnal használhatjuk az enciklopédiát. A képek jobb alsó sarkánál rövid infot kaphatunk magáról a képről. Ezek alatt van a szövegmező, ahol a zöld szavak kifejezéseket tartalmaznak, rájuk clickelve bővebben kifejti őket a gép, a kék szavakra kattintva pedig az enciklopédiában nézhetünk az aktuális szó után. Az alsó sorban vannak ikonok, amikről még nem hadováltunk, ezek a következők:

- **Return to Feature Presentation**: Ha valamelyik menüpontban elbarangolnánk, akkor ezzel az ikonnal mindig visszatérhetünk;
- **Browse Indexes**: Kiválaszthatjuk többek között, hogy melyik korszakot, és azon belül melyik részt kívánjuk megtekinteni (**Presentation I-II**), válogathatunk az enciklopédiák között, quizek között (**Quiz index**), művészekről kaphatunk információt (**The 20th century Artist's index**), és műveikről (**The 20th century Artworks**), stb...
- **Show References**: Az akuális képhez tartozó menüpontok használata;
- **Find a Word**: Egy szó megtalálása (begépelés után);
- **Open the Dictionary**: Szótár;
- **Go to Previous**: Egy lépés vissza;
- **Learning Center**: A CD-vel kapcsolatos ügyes-bajos dolgok (regiszráció, jelentkezés klubtagnak, stb...)

Hát ennyi lett volna röviden, nem rossz, szódával elmegy. Tetszett benne, hogy a századot a megelőző időszakokra utalva mutatja be – nagyon helyesen –, továbbá ügyesen utal a külső tényezőkre, melyek hatására az egyes korszakok kialakultak. Egyszóval megfelelő angol tudással élvezetes, jó oktatóprogram (természetesen csak nagyon alapfokon). Hátránya viszont a körülményes kezelhetőség, valamint a nehézkes áttekinthetőség.

DUKE

Paul Cézanne

A finom *Cézanne*-mag feltalálója, valamint a legendás szellem, aki a kaput nyitja, zárja (nyitja, ha azt mondják neki: Tárulj *Cézanne*!) – ki hitte volna, de unalmas perceiben egy-egy képet is megfirkantott. Az idők során azonban annyi képet megpingált, hogy lassan-lassan már híresebb festő lett belőle, mint feltaláló, vagy kapuőr. Ám mivel még kezdő volt, az akkori festőstílust még nem tudta reprezentálni, úgy döntött, hogy egyéb elfoglaltságai mellett hivatásos korszakalkotó is lesz. Akkor még ő sem tudta, de a posztimpresszionisták népes táborának egyik vezető tehetségévé vált. Végül úgy döntött, hogy főállásban inkább piktorkodik, és a többit már csak mellékállás gyanánt fogja művelni. Természetesen – mint minden korszakalkotó – az ő képeit is heveny tiltakozás fogadta, és kísérte szinte élete végéig. Halála után azonban rájöttek, hogy mégsem volt olyan amatőr, sőt később számos XX. századi stílusirányzat tekintette előképének. Az ***E.M.M.E. Interactive*** úgy döntött, hogy a modern technika segítségével megismerteti a festőt a Tisztelt Nagyérdeművel. Ennyi kamu után kicsit komolyabban nézzük eme alkotást. A CD a **Musée d'Orsay** anyagának *Cézanne* képeit mutatja be.

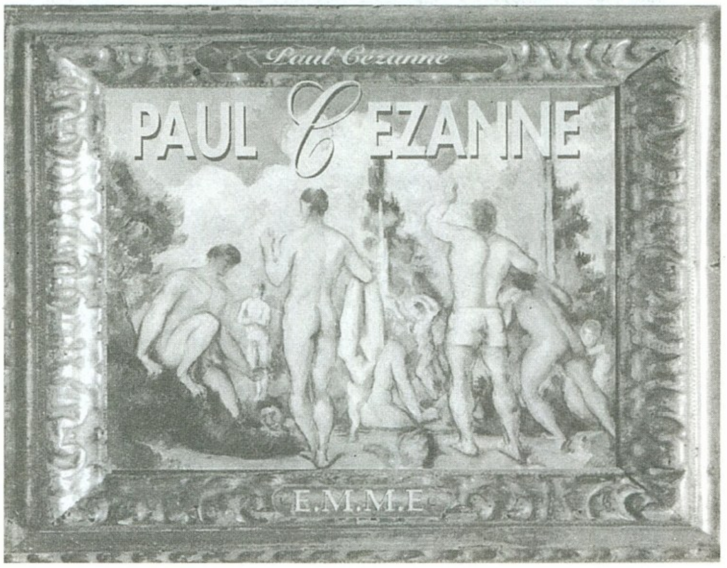
A főmenü a következő almenükből áll:

- **Works**: Válogathatunk a mester művei között egy palettán, de választáskor csak a képet látjuk. Ha választottunk, infot kaphatunk a kép rövid történetéről, keletkezésének idejéről, a kép címéről, festészeti módjáról, méretéről, valamint megtudhatjuk, kinek készült. Itt a két további menüpont az *ANALYSIS*, mely a narrátor szövegét tartalmazza (kissé bővebb info a képről), valamint a *DETAILS*, mely a kép részleteit nagyítva mutatja, és így tanulmányozhatók a módszerek változatai.
- **Biography**: 1839 és 1906 között életének főbb eseményeit évről-évre – saját választásunk, érdeklődésünk alapján – kísérhetjük végig. Az itt található *KEY DATES* menüpont segítségével *Cézanne* életének legfontosabb állomásait ismerhetjük meg a narrátor szavain keresztül. Itt választhatunk továbbá négy mozgófilmes bejátszás közül is:
  - **Mount Sainte Victoire**, azaz a mester, és a **Sainte Victoire** hegy, ami oly fontos szerepet játszott életében;
  - **Aix-En-Provence** *Cézanne* szülőhelyét mutatja be,
  - ***Cézanne*'s Studio** a festő dolgozószobája;
  - **The Last Years**, azaz az utolsó évek.
- **Guided Tour**: A CD-n szereplő 33 képről kaphatunk – szintén narrátor segítségével – információt.
- **Amusement**: Ellenőrizhetjük memóriánkat, hisz a gép húsz képet mutat, s nekünk kell a kép helyes címére clickelnünk. A teszt végén értékelik tudásunkat (emlékezőtehetségünket).
- **Index**: Név szerint előhívhatjuk a CD-n található összes képet, valamint a világtérkép segítségével rálátást nyerhetünk azokra a múzeumokra, ahol jelentős *Cézanne* gyűjtemény van.
- **Bibliography**: *Cézanne* életével és munkásságával kapcsolatos fontosabb irodalmi művek.

A program egészére vonatkozik, hogy a képernyő szélén az egérrel nyilakat hívhatunk elő. A jobbra mutató nyíl előre lapoz, a balra mutató hátra, a fölfelé mutató pedig az aktuális menübe lép vissza. A kis *Cézanne* logoval mindig a főmenübe léphetünk, **Print**tel kinyomtathatjuk az aktuális szöveget.

A program nagyon tetszetős, csodálatosan tiszta, érthető beszéd, színvonalas és nagyon frankó atmoszférikus zene, jó digitalizált képek jellemzőek rá. Ha a német nyelvre kapcsolunk, akkor nemcsak a szöveg változik, hanem a beszéd nyelvezete is. Egyedül a filmrészletek lettek kissé zsengék (és rövidek), de ez nem sokban rontja a CD globális varázsát. Ajánljuk minden művészetet kedvelőnek!

DUKE





A Microsoft új 90 perces műsora az Interneten, *Linda Ellerbee* vezetésével – Az enciklopédia új világa: *Encarta* élőben

A ***Microsoft*** egyik legfrissebb híre szerint az Interneten hamarosan induló új riportműsorát, az "***ENCARTA ON THE RECORD***" kiberfórumot *Linda Ellerbee* vezeti majd. A havonta jelentkező műsor nyílt beszélgetés formájában folyik majd, lehetőséget teremtve arra, hogy a hálózatba bekapcsolódók, és a stúdióban jelenlévők egyaránt csatlakozhassanak az ismert újságíróhoz, *Linda Ellerbee*-hez, az éppen aktuális témák megvitatásában.

A kiberfórum témáját egy, a műsorvezető által már a show előtt írott formában kiadott vitaindító adja majd. A program első felében erre a véleményre reagálhatnak a résztvevők, majd a műsorvezető, a stúdióban jelenlévő közönség, valamint az online résztvevők együtt dolgozzák fel azt. A beszélgetést követően a műsort – melyhez az ismeretanyagot az ***Encarta '96 Encyclopedia*** és a különféle web site-ok szolgáltatják – az Interneten való későbbi állandó felhasználás érdekében szerkesztik. Az így kialakult változat az ***Encarta Encyclopedia Web Site***-on keresztül lesz elérhető.

Az 1996 február 21-én induló ***ENCARTA ON THE RECORD*** a ***Microsoft*** és a *Linda Ellerbee* vezette **Lucky Duck Productions** közös vállalkozása, mely minőségi, tartalmas, a különféle generációk igényeinek egyaránt megfelelő programozás melletti elhivatottság eredményeképpen jött létre. Célja, hogy a világ eseményeit oly módon dolgozza fel, hogy azokat ne csak a hírek szintjén, hanem egy annál mélyebb, behatóbb szinten ismertesse.

Patty Stonesifer, a ***Microsoft*** elnökhelyettese és a fogyasztói üzletág vezetője nyilatkozatában kifejtette, hogy mind a műsor, mind pedig a műsorvezető, *Ellerbee* személye a ***Microsoft*** ez irányú elkötelezettségét fejezi ki. Ezen kívül remélik, hogy a rendhagyó műsor újítást jelent majd az online programozás területén is. Az "***ENCARTA ON THE RECORD***" a híreket és a jelenlévő közönséget egy gazdag, testreszabott Internet környezettel kapcsolja össze, mely *Linda Ellerbee* személye, kreativitása és meglátásai által válik még értékesebbé.

Ellerbee – aki többek között kitűnő vezetői tapasztalataival is gazdagítja a műsort – elsősorban a következők miatt vállalkozott erre a feladatra: "Én és a cégem mindig is azon dolgoztunk, hogy érthető, értelmes módon közvetítsük a híreket. Az ***ENCARTA ON THE RECORD*** lehetőséget ad arra, hogy bárki, bármennyit kérdezhessen – és mivel én már évek óta ezt teszem, nem tudtam nemet mondani e lehetőségre."

Miben más az *ENCARTA ON THE RECORD*?

Az ***EOTR*** elsősorban azáltal tér el más műsoroktól, hogy egy modern multimédia enciklopédiára alapozza adásait a legújabb események megvitatásában. "Műsorunk gazdag háttér-információval látja el a felhasználókat, akik az ***Encarta***-t és más információ-forrásokat is használhatnak egy-egy téma több oldalról történő körüljárása, feldolgozása során, annak alaposabb megismerése érdekében. A műsor mindenkinek lehetőséget teremt arra, hogy az eseményeket egyéni, sajátos módon közelítse meg," nyilatkozta *Ann Fenner*, az ***Encarta Encyclopedia*** főszerkesztője.

Az ***EOTR*** többféle digitális médiát és vegyes formátumot használ, szöveget, hanganyagot és képanyagot ötvöz.

Hogyan működik?

Az ***ENCARTA ON THE RECORD*** a ***Microsoft Encarta Encyclopedia*** Web Site-on, a http://www.microsoft.com/Encarta címen érhető el. Az érdeklődők ugyanitt ismerkedhetnek meg *Ellerbee*-vel, a műsor témakörével, a meghívott vendéggel, a vendég által kiadott véleménnyel, valamint a témához kapcsolódó érdekességekkel is. Rengeteg információjával az ***EOTR*** arra ösztönzi a felhasználókat, hogy már a műsor előtt alakítsák ki saját mondanivalójukat a hónap témájával kapcsolatban – így lehetőséget adva arra is, hogy járatosságot szerezzenek az adott témakörben, még mielőtt beszélgetésbe kezdenének a szakértő vendéggel.

A World Wide Web felhasználói ingyen vehetnek részt az ***ENCARTA ON THE RECORD*** fórumon.

Élő műsor

Az USA keleti részén használt időszámítás szerint este kilenckor kezdődő műsor első harminc percében kerül sor kérdések feltevésére, vélemények megosztására, melyeket a műsor végén nyilvánosságra hoznak. Ez az idő a beszélgetés bemelegítő része. 9:30-kor az ***ENCARTA ON THE RECORD*** összekapcsolódik a new-york-i @Cafe-ból jelentkező élő műsorral, ahol a műsorvezető és a vendég a stúdió közönségével együtt bekapcsolódnak a beszélgetésbe. A stúdió közönsége és a World Wide Web felhasználók egyaránt feltehetik kérdéseiket a műsor alatt.

Az első adás

Az első ***ENCARTA ON THE RECORD*** műsor témáját és vendégét február 13-án jelentik be. Az első adást 1996. február 21-én tartják.

A műsor újfajta lehetőséget kínál mindenkinek a világ legfrissebb eseményeinek megismerésére és megvitatására, hiszen egyszerre érdekes, átfogó, szórakoztató és nem utolsósorban interaktív. Egyetlen enciklopédia sem kapott még ehhez hasonló szerepet a világ eseményeiben.

A ***Microsoft Encarta*** a kapható legnépszerűbb, díjnyertes multimédia enciklopédia. Tartalmát egy 25 fős, kutatókból, szerkesztőkből és írókból álló csapat készíti. Az ***EOTR*** az ***Encarta Encyclopedia*** új ***Yearbook Builder*** funkciójának kiterjesztése. A ***Yearbook Builder*** elsődleges szerepe, hogy általa az ***Encarta Encyclopedia*** felhasználói havonta újabb cikkekkel bővíthetik CD-ROM enciklopédiájukat a World Wide Web-en (WWW) vagy az MSN-en (The Microsoft Network) keresztül. A szerkesztők havonta legalább egy új vezércikkel, és körülbelül 40 új szócikkel jelentkeznek, melyeket általában térképek, fényképek és illusztrációk is kísérnek.

3D rovat

Anyagok

Képzeljünk el és modellezzünk le egy tetszőlegesen bonyolult testet, finomítgassuk a felületét a végletekig, majd híjuk oda barátnőnket, vagy annak hiányában édesanyánkat és mutassuk meg neki az "eredményt", a gyönyörű drótvázat. A legjobb esetben legörbül a szája, rosszabb esetben a gyomra is felfordul. Hogy miért? Mert elfelejtettük renderelni a tárgyat. Csakhogy a program nem lát bele a képzeletünkbe, ezért meg kell adni azt a szerény két-háromezer paramétert, amivel elérhetjük a kívánt hatást. Hogy segítsünk átlátni ezt a jó néhány paramétert, ezen az oldalon címszavakban leírjuk a leggyakoribbakat, valamint az effekteket, amiket a képeken primitív módon be is mutatunk. Összefoglalva (zárójelben az angol megfelelő; persze egyik programban sem lehet ugyanazon a néven megtalálni):

- Renderelési eljárás (**Render Method**)
- Felületsimítás (**Smoothing**)
- Szín / Textúra (**Color / Texture**)
- Alapfény (**Diffuse / Ambient**)
- Csillanás (**Highlight**)
- Fénykibocsátás (**Light Emission / Incandescence / Self Illum.**)
- Átlátszóság (**Opacity / Transparency**)
- Egyéb effektek

Renderelési eljárások (Render Method)

Ahelyett, hogy belebonyolódnánk ebbe a matematikai témába, összefoglaljuk a megjegyzendő gondolatokat, a teljesség igénye nélkül:
Aki még nem hallott volna róla: a renderelés hasonlít egy fénykép előhívásához. A program az úgynevezett **wire**-ből (**wire-frame**-ből, **scene**-ből, **object**ből, **project**ből, programja válogatja) egy fotorealisztikus (valósághű) képet generál.
Más a képhez tartozó renderelési eljárás, és más a tárgy, illetve az anyag renderelési eljárása. A kép renderelése lehet **RayTrace** (abból is ezer féle), nem **RayTrace** (ugyanolyan sok), árnyékolós, nem árnyékolós, **double-sided**, nem **double-sided**..., **Radiosity** (valós fizikai modellen alapuló eljárás – PC-n nincs), míg egy scene-ben (így nevezik a berendezett terepet, ha úgy tetszik, színpadot) a tárgyaknak / anyagoknak más lehet a felületrenderelési eljárása: **hidden line**, **wireframe**, **flat shaded**, **smoothed** – azon belül **Phong**, **Goroud**, **Blinn**, **Lambert** és még egy pár home-made névtelen algoritmus! Tehát attól, hogy valami **Raytrace**, még nem biztos, hogy a számolt felületek simák, és megfordítva: attól, hogy valami sima, még nem biztos, hogy **Raytrace**!

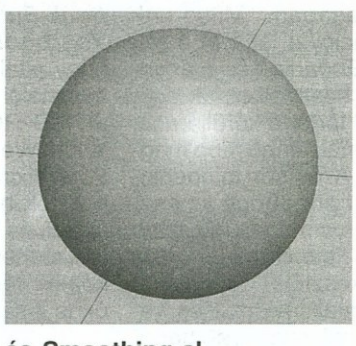
Azért írtuk, hogy tárgy/anyag, mert általában az anyagnál szokás meghatározni a renderelési eljárást, de a tárgynál a simítás ki/bekapcsolható, vagy "hangolni" is lehet. Olyan apróságokról már ne is essék szó, hogy milyen bemenetet kap egy renderelő program, vagy hogy "soronként" vagy "face"-enként számol...
Itt csak a főbb gondolatokat/tudnivalókat írtuk meg. Majd később részletesen is lesz szó a renderelésről (reméljük, érdekel titeket, ha nem, akkor írjátok meg, velünk lehet alkudozni).

Felületsimítás (Smoothing)

Egy felületet végtelen sok háromszögre kéne bontani a tökéletes simaság eléréséhez, ennek azonban a gép/számítástechnika korlátokat szab. Ezért trükkökhöz kell folyamodnunk. Ilyen a smoothing. A képek önmagukért beszélnek.



Smoothing nélkül...



és Smoothing-al

Szín/Textúra (Color/Texture)

Ha egyszerű gépészeti/műszaki animációról van szó, akkor minden tárgynak más, homogén színe van az átláthatóság kedvéért. De az senkit nem érdekel, hogy miért? Mert visszataszítóan ronda tud lenni, ezért az animátor nem sima színeket használ, hanem úgynevezett textúrákat. Ezektől kap igazán életet a test és így az animáció. Ezek a textúrák lehetnek matematikailag (paraméterekkel) leírt textúrák, rajzolt vagy scannelt textúrák; sőt, a jobb programok támogatják a több "anyag" keverését is (**overlay**, **multilayer**, ...). A legjobb programok pedig támogatják a háromdimenziós textúrákat. Ilyen például a fa, a márvány, a gránit, a bőr, a láva és a felhő is.



File textúra

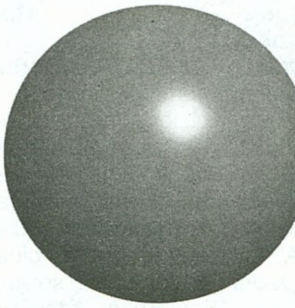


Matematikai textúra

Csillanás (Highlight)

A fényes pontok színét lehet beállítani vele (a **bump**nál még fontos lesz). No comment.

Fénykibocsátás (Incandescence / Light Emission)



Highlight

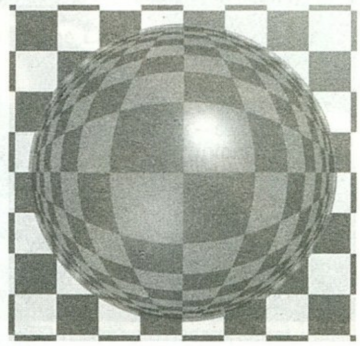
Egy neoncső, egy LED vagy egy villanykörte felülete világít. Ezzel lehet emulálni, de nehogy azt gondolja bárki, hogy így meg fogja világítani a környezetét, ahhoz megfelelő (pl. pont)fényforrást kell elhelyezni benne vagy a felületén (megfelelő számban persze). Egy jó felhasználási példa egy monitor éjszaka...

Átlátszóság (Opacity / Transparency)

Önmagáért beszél. Vigyázni kell bizonyos **Raytracer** programoknál, mivel ezeknél általában van egy felső korlát az egymás mögött lévő átlátszó felületekre, ha ennél több van egymás mögött, akkor egyszerűen nem törődik velük, és feketének veszi ezt a területet. Raytracereknél gyakran (nem mindig) fénytöréssel (refractionnel) kombinálják üveg, kristály, zselé, víz és egyéb folyadékok utánzására.

Egyéb effektek

- **Fénytörés (Refraction)**: Ld. az előző mondatot (csak Raytrace-el valósítható meg)



Átlátszóság + fénytörés

- **Tükröződés (Reflection)**: Nagyon fontos. A legtöbb anyagnak van tükröződése. Ilyenek a közismert és közkedvelt króm, üveg, a víz és a csillogó festékek is. **Reflection**nek megadhatunk textúrát, vagy rábízhatjuk a renderer programra a "valódi", modellezett környezet tükrözését.



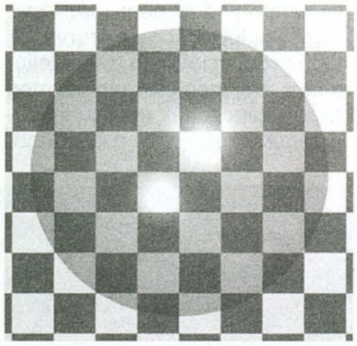
Tükröződés

- **Domborzat (Bump)**: Egy textúrá-

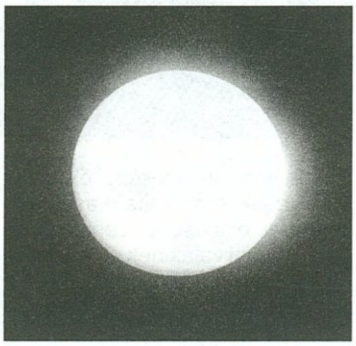


val meghatározhatjuk a felület érdességét (korrodált fém, rücskös műanyag, szőnyeg, stb.). A textúra fényessége határozza meg az adott pont kiemelkedését a felületből. Vigyázat, ez csak renderelési trükk! Próbáljuk ki: egy hengerre húzzunk rá egy megfelelően durva bump-mapet, számoltassuk ki és nézzük meg közelről a henger széleit: teljesen simák. Erre a durva problémára ad megoldást az eltolás.

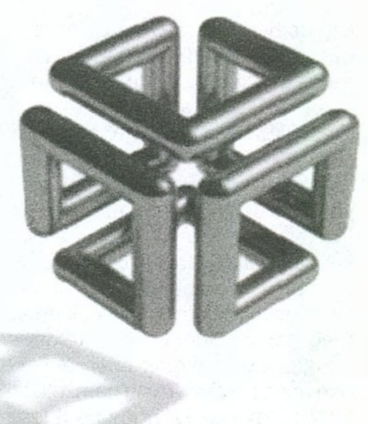




- **Eltolás (Displacement)**: ami ténylegesen eltolja a renderelés előtt a geometria (így hívják sokszor a renderelendő testet/felületet) pontjait. Így tényleg rücskös a henger széle. Hátránya, hogy megfelelően kis háromszögekre kell bontani a felületet, hogy a **displacement** követni tudja az előírt egyenetlenségeket. Előnye: gyönyörű vizet és gusztustalan élőlényeket lehet vele animálni (például egy gilisztán végighullámzó gyűrű, amit amúgy elég izzasztó lenne lemodellezni). További előnye, hogy a **bumpmap**pel (általában) egyszerre lehet használni.
- **Átlátszóság mélysége (Transparency Depth)**: Hasznos lehet sűrű folyadékok aniamálásánál. Hatása: a vastagabb részeken "kevésbé jut át a fény". Vigyázat, ez is csak egy renderelési trükk! Az árnyék ugyanúgy homogén marad.
- **Glória (Glow)**: Talán az egyik leggyakrabban használt effekt. A tárgy világosabb részei köré glóriát, izzó ködöt varázsol. A kép önmagáért beszél. A legtöbb programban a fényforrásoknak is lehet glow-t adni. Sokan tehetségük hiányát ezzel az effektel próbálják kompenzálni, sokszor sikeresen.



- **Csillanás (Flare)**: Ez nagyon programfüggő, de azért leírjuk. A megcsillanó felületek tényleg megcsillannak (lásd: blőd tisztítószer reklámok).
- **Részecskék (Particles)**: Ennek a teljes oldal sem lenne elég, de az egész újság sem, ezenkívül ez is nagyon programfüggő. A részecskékkel lehet olyat csinálni, amit amúgy hagyományos modellező/animációs eszközökkel lehetetlen lenne. Ilyenek a filmekből jól ismert: tűz, víz, füst, por, gőz, haj, ("digitális") tornádó, tehát minden, ami kis és sok darabból áll.



Ennyit mára a tudomány és a technika érdekességeiből és ...

Ha bármilyen kérdésetek vagy panaszotok van:

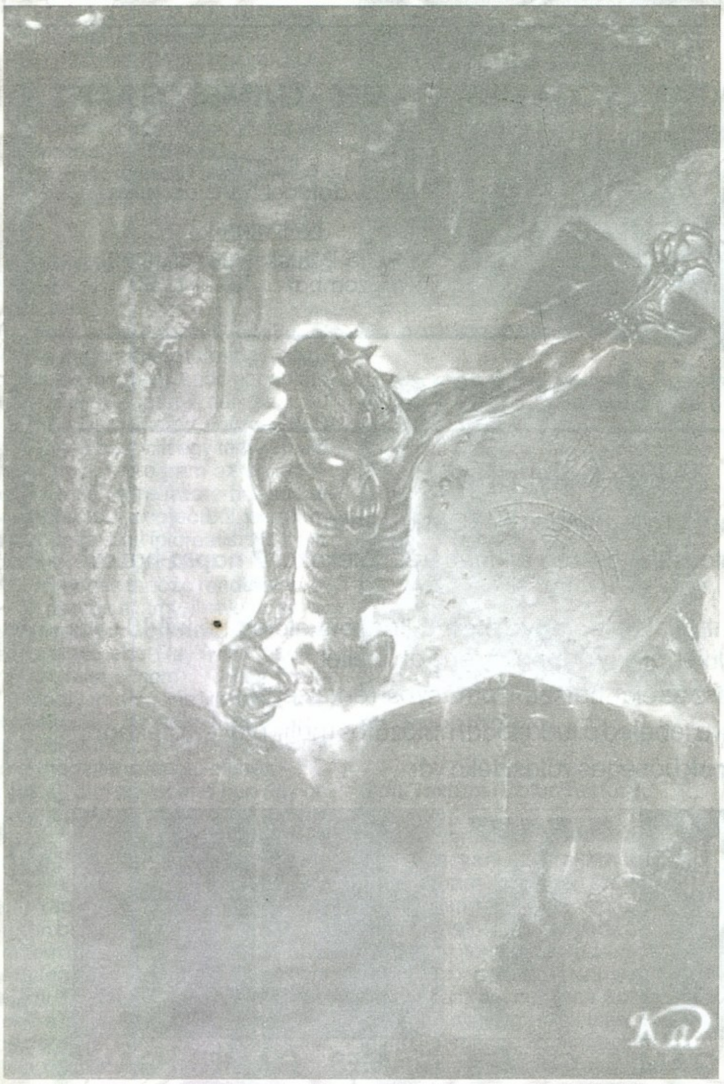
Lécz Balázs
(leczb@mailzone.com)
Opovszki Sándor
(osandor@mailzone.com)

DEMOLITION

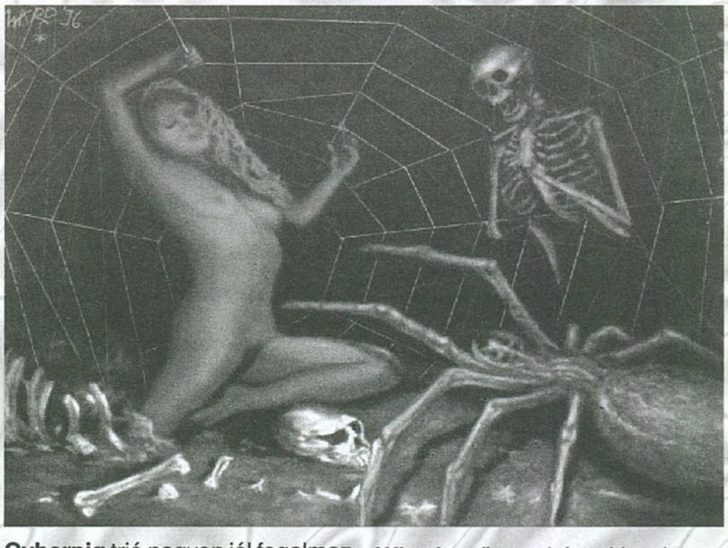
Egyesek nagy örömére, mások nagy bánatára (remélem ők vannak kevesebben) újra itt van a scene a PC Ultrában, ezúttal 2 oldalon. Ennek oka a **Cache 96 Autumn** party, melyről a report most a demológiába lesz beépítve. Ebben a cikkben már a **The Party**-ról kellene szó legyen (alakítsuk hetilappá a PC Ultrát és akkor nem november végén kell lesz lapzárta a januári számba...), de az még sajnos odébb van. A scene azonban bővelkedik eseményekben mind magyar, mind nemzetközi téren. Úgy néz ki, hogy nem lesz több magyar party ebben az évben, azaz a **Cache** volt az utolsó november 8-9-10-én.
A nagyvilágban is zajlanak az események: lezajlott a **Wired** Belgiumban és a **Scenario** Finnországban is. Nálunk pedig a **Cache**. Sorrendben a nyolcadik, így messze ez a party a legnagyobb múltra visszatekintő. Most ez nem igazán látszott meg. Azt kaptuk, amit vártunk (lásd PC Ultra november), de voltak hiányosságok. A party legnagyobb érdeme most a projektor volt, és az, hogy a sleeping roomban voltak szivacsok. A 750 Ft-os jegyár egy kicsit soknak tűnt, de járt hozzá még néhány kisüveges kóla, úgyhogy so-so.
A termek nagyon hamar kicsinek bizonyultak, és aki a második napon érkezett, annak már igen nehéz volt elhelyezkednie. Nagy szó, hogy sikerült a netet rendesen összerakni, és lehetett IRC-zni, meg levelezgetni a saját gépünkről. Persze az egészet egy darab 28.8-as usr courier vezényelte, és így egy kicsit lassú volt a dolog, de legalább működött, és ezt megbízhatóan tette. A bajok a compok körül kezdődtek. Az elv, hogy válasszuk szét a zenéket klasszikusra és technora, nagyon jó ötlet, de a közönségnek "nem jött be". Hátul sokan üvöltöztek már rögtön az elején a techocomponak, hogy ez sz**, meg unalmas, csak persze egy picit – hogy is mondjuk – egyszerűbb szavakkal megfogalmazva, amit inkább nem idéznénk. Nem volt túl jó, hogy a szervezők több produkciót nem tudtak elindítani, ami meg elindult, azt meg akkor kapcsolták rá a projektorra, amikor már ment, és így többször lemaradtunk a készítők neveiről. A díjak is igen siralmasak voltak, és a díjkiosztás sem volt túl jó. Kiosztani valakinek egy díjat és aztán visszakérni, hogy az végül is nem az övé, hanem az első helyezetté, az már egy picit kiborító valahol. A szavazatokat sem számlálták meg rendesen, így csak az első két helyezettet lehetett tudni. Nem is szólva a lopásokról, amiről véleményünket lejjebb fejtjük ki. A PC democompot az **Astroidea** nyerte, második a **Shock** lett. A legjobb fundemot a **Capanna** készítette ismét, ami kiemelkedően jó volt. A techno kategóriát a **Reactor** és **Dr. Arthur** duó által készített nagyon poénos gabber zene nyerte, második **Cyborg** lett.



A klasszikus zenecompoban **Sly Spy** bizonyult a legjobbnak egy 4 channel zenével, grafikában pedig **Das/Shock-Chrome** lett a legjobb egy olyan képpel, ami eredetileg az **Asm 96**-ra készült, csak lekéste a deadline-t. Szóval a minőségét el lehet képzelni! Egyébként elvileg itt figyel valahol a képek között riptide néven. Most egy-két demo és introkritika jönne vegyesen a **Cache**-ről, a **Scenario**-ról és a **Wired**ről.
A **First** c. demo a **Black Rainbow** alkotása. A coder, egy bizonyos **Codeorgó** megkeresett levélben, és elkért néhány publikus **Shock** forrást (a **State808**, az **Alien** és a **One** forrásai kiadásra kerültek). Ez a demon igen erősen meglátszik, sajnos mindössze néhány átdolgozott effekt és elrontott paletta van benne. Sajnos igen csúnya bugok is felfedezhetőek voltak a demoban. A zene sem mondható túl jónak, sőt inkább zavaró, és az effektek sincsenek hozzáigazítva. Grafikákat sem tartalmaz a produkció, mindössze raytrace képeket, abból sem túl sokat. Ez a csapat első demoja. Talán jobb lett volna inkább a saját effektekre fektetni a hangsúlyt. Lemezújság-készítés helyett a saját effektek fejlesztése folytán elért győzelmek nagyobb hírnevet szerezhetnének a teamnek, mint egy ilyen összecsapott, összerippelt munka.
A **Euthanasia** demoja, a **Probe** feltehetően szintén debütálás. A fiúk filmszerűre vették a figurát, és egy történetet próbálnak elmondani a demo segítségével, ami valami olyasmiről szól, hogy egy űrhajó megérkezik egy bolygóra, berepül a felszín alá, ott pedig három sárkány-szerűség repül körbe-körbe egy teremben. Ott vár egy ideig, majd az egyik hüllő megtámadja őt, vagy egyszerűen csak csatlakozik hozzá, de mindenestre a vége az, hogy együtt repülnek az űrben, bár fogalmunk sincs, hogy egy ilyen madár-típusú repüléshez légüres térben honnan veszi a felhajtóerőt a figura, de ne kötözködjünk. Ez a demo elsőre igen szépre sikerült, teljesen animációszerű. A design is elfogadhatónak mondható, de a "játsszunk le egy effektet egyszer oda egyszer meg vissza és ezzel húzzuk az időt" c. sztori itt is bejött.
A **United Force** is hozott demot a **Cache**-re. A text szerint igencsak fastmade a produkció, és ez meg is látszik rajta. Ez igazából nem pejoratív, mert tetszett az egész, bár néhol még bugmentesítésre szorulna a dolog, dehát mi nem...
Sly Spy-nak sem ez a legjobb zenéje, de hangulatos és illik a designba. Tetszett a poén is az elején (bejön egy kép, aztán a The End felirat...). A szövegek is jók benne, és jól vannak igazítva a zenéhez (no phongs, no primitive objects, etc. etc.).
A **Shock** demojáról most nem írogatunk, nézzétek meg! Ezt



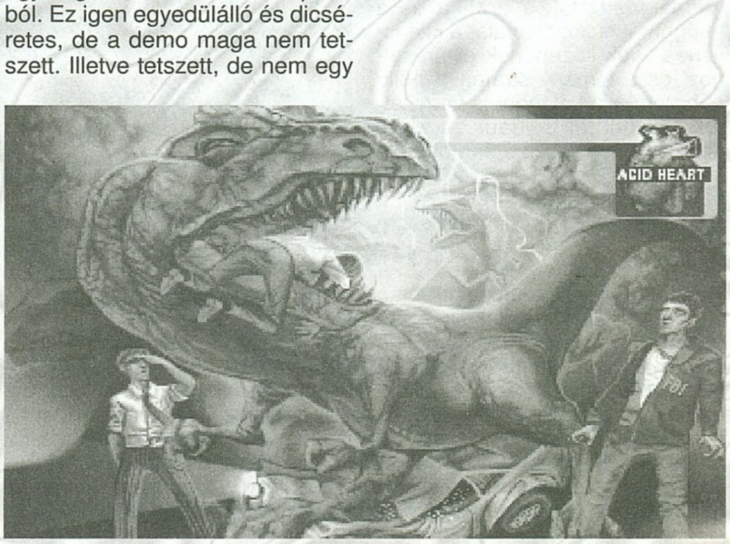
Genesis most egyedül kódolta.
A **Byteam** egyedüli tagja, **Blala** ismét életjelt adva egy introval rukkolt elő a **Cache**-en. Címe **Rave**, amihez ugyan sok köze nincsen, de minek is van köze a nevéhez, nem igaz? Oldschool technozene, meg két érdekes, de elütő designú (bántóan elütnek a színek!!) effekt, és kész. Sajnos credits nincs benne, ezért arra gondolunk, hogy a grafika és a zene is **Blala** alkotása lehet. Mint később megtudtuk, az ő vinyóját is ellopták a compok alatt, mint 4 másikat. Nem lehetne megállítani ezt a szörnyű folyamatot? Ki fog gépet vinni egy partyra, amikor szinte biztos lehet benne, hogy valami el fog belőle tűnni? És ki az az ember, aki képes arra, hogy meglopjon egy másikat, aki ráadásul hasonló korú és érdeklődésű, és feltehetően hosszú kuporgatás eredménye az, hogy most gépe van?! Erre megoldást kell találni! A szervezők feladata lenne, hogy embereket adjanak a compok idejére a termekbe! Ha security-re, pénzbehajtásra meg szoftvertisztaság és alkoholellenőrzésre van pénzük, akkor legyen arra is, hogy az egyébként semmi hasznosat nem csináló, rossz esetben kötözködő biztonságiakat a kritikus időre a termekbe vezényeljék. Végülis a szervező fizeti őket, nem? Ha ez nem történik meg, akkor szerződtetünk néhány embert, akit nem érdekelnek a compok, hogy üljenek oda játszani addig a gépekhez. Ha ez sem vezet eredményre, akkor lehúzhatjuk a rolót, mert néhányan nem elég érettek ahhoz, hogy megértsék, ez nem kleptocompo!
A **Mortal Compact** talán első igazán komolynak mondható terméke megnyerte a közönség tetszését, és megnyerte a **Cache**-t. Ez egy 64K intro, a címe **Sphere**. Viszonylag egyszerű rutinokból nagyon érdekes formációkat hozott ki a páros kódertagja, **Bery**. Zenészfüllel az intro muzsikája egy kicsit elnagyoltnak tűnt, de nagyon erőteljesen fejezte ki azt, amit mondania kellett, és ami fontos, több helyen hozzá vannak igazítva az effektek. A designban azonban van még egy-két hiba, nem szerencsés komplementer színeket egymás mellett használni hosszan, több komplementer színpárt pedig már egyenesen bántó. Aranyos ötlet az is, hogy a hátralévő időt óra mutatja a képernyő jobb felső sarkában. A srácok megérdemelten nyerték meg a party-t, hiszen a többi 64K intro szinte csak a **Urinate** nagysikerű introsorozatának a koppintása volt, de ez nem vezetett sikerre esetükben. Az egyéni ötlet még mindig többet jelenthet, mint a szebb design és összehangoltabb munka. Ezt mi sem hittük volna eddig, de most itt van rá az élő példa: **Bery** és **Tarkus**, a **Mortal Compact** képviseletében.
A 3.helyezett PC-s demo a **Scenario**-n a **Coma Homo** c. introja lett. Ő a **Vivid Experience** egy kicsit más megfogalmazásban. Nem szép lányok, hanem izmos fiúk vették át a helyet a képernyőn!





Tahtoisin olla homo – bárcsak buzi lehetnék, írja **Virne**. Ez is – akárcsak az egész demo – egy poén.
A **Halcyon** megint fantasztikusat alkotott. A **Scenario** nyertes 64K introja a finn iskola egyik úttörőjének újabb remekműve. Most pont az ellenkezőt csinálták, mint az **Andalucia**-ban (lásd **Assembly 96**), nem a szövegre helyezték a hangsúlyt, hanem az effektekre. Csak néhány van belőlük, de a kevés mondanivalót a címe (**Empty**) és a beépített szövegek kis száma (Nothing to say és hasonlók) is nagyon jól kihangsúlyozzák. **Croaker**, **Blitz**, **Ember** és társaik... teljesen dreamteam hangulat!
A Paragon új introja, a **Station A. Hoffman** nem véletlenül kapta nevét az LSD "feltalálójáról". A benne felvonultatott effektek a drogosok szaknyelvén szólva nagyon "trippesek". A **Duke**, **Mazor**, **Cyberpig** trió nagyon jól fogalmaz együtt. A zene olyasmi, mint **Dune**, csak sokkal durvábban feldiktálva. Egyes helyeken már egy jól megtermett **EBM** zenére emlékeztet. Az effektek nem túl változatosak, de a design mindent feledtet, mert a profi összmunka megint gyümölcsöző volt.
Szintén a **Scenario**-n jött ki a **TPOLM** 64K introja, ami tipikus finn alkotás. Jól összeválogatott színek és érdekes, jellegzetes **Croaker** zene társul hozzá. Nincs semmilyen nagy effekt benne, de ezek a produkciók inkább hangulatilag "viszik el" az embert. A code is a zenész műve, a rajzokat **Feather** követte el. A **TPOLM** már régóta bombázza a scene-t ilyen és hasonló demokkal, introkkal. A legjobb talán az **Encore** volt, ami a The **Party 95**-ön volt először látható.
A **Wired 96** belga party, idén is megrendezésre került. Mint világméretű találkozó lett meghirdetve, de a megjelent anyagok alapján ez nem tűnt igaznak. A nyertes demo **Skal** alkotása, a **Hard Rox**. **Skal** nem egy csapat, hanem egy francia scener, akiről azelőtt sosem hallottunk, de most megnyerte a **Wired**et egy olyan demoval, amit egymaga kreált minden szempontból. Ez igen egyedülálló és dicséretes, de a demo maga nem tetszett. Illetve tetszett, de nem egy **Wired** győzteseként. Vagyis tetszett is, meg nem is. Van benne egy csipet **Machines of Madness**, egy kicsi a régi Amigás időkből, meg egy rakat raytrace, rosszul beloopolt hangszerek, bugos player rutin, barna színek minden mennyiségben, 3D, tükrözés, golyók és sok egyéb csak úgy ömlesztve. És ez az, amitől nem ragad meg az emberben igazán. Nincs hangulata, nincs egy érzés, amire vissza lehet emlékezni, hogy igen, ez az a demo. Nem rossz, de nem is kiemelkedő, főleg nem lenne szabad kiemelkednie egy ilyen party-n.
A **Wired**ről többet nem is mondanánk, de ha minden jól megy, a jövő hónapban részletes beszámolót olvashattok a **The Partry 6**-ról, amelyre magyar busz is indul nem csekély számú résztvevővel. A magyar scene krémje képviseltetni fogja magát.
(Sajnos a busz teljesen megtelt, ezért kérem, hogy ne hívjatok többet ezzel kapcsolatban!)
Addig is jó alkotást és pihenést kívánok minden scenernek és nemscenernek egyaránt!

Atx/Shock!-Chrome-Anarchy Pc



Sea Legends

"Sail Ho!"-mondaná az egyszeri ***Pirates!***-es. Most viszont az a kérdés, hogy a ***Pirates!*** című jó öreg játék hogy kerül bele egy ***Sea Legends*** nevű progi leírásába.



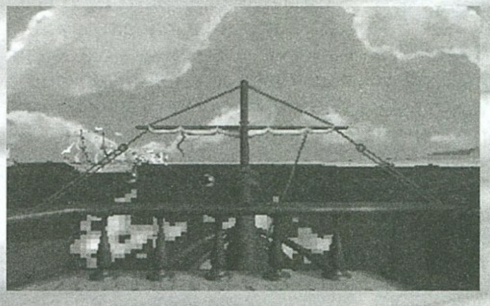
Erre a problémára viszont egészen egyszerű a válasz: Azérmercsak. Nemrég akadt a kezünkbe ez a nem túl régi, de nem is teljesen vadonatúj játék, és miután néhány hétig nem is bírtunk más programot betölteni, elhatároztuk, hogy felelevenítjük azt a szép hagyományt, hogy régi jó programokról is készítünk egy-egy nagyobb lélegzetvételű leírást. Jelen esetben a játék nem olyan igazi old timer, mivel 1996-ban látta meg a napvilágot, de annyiban azért mégis őskövület-számba megy, hogy az örök ranglistán igencsak előkelő helyet elfoglaló ***Pirates!*** nevű game (hallott már valaki róla?) klónja. A progi írói is valószínűleg álmatlan éjszakákat töltöttek ***Pirates!***-ezéssel, mert ahogy ránéz az egyszerű halandó a képernyőre, egyből ez jut eszébe.

Nos, az ügyesebbek már biztosan rájöttek arra, hogy ha ez a ***Sea Legends*** egy egyszerű másolat a Nagy öregről, akkor elég bajos lesz leírást készíteni róla. Valóban, a program íróinak egy érdekes törekvése lehetett az, hogy a játékkal játszva mindenki úgy érezze, mintha ***Pirates!***-ezne, de látsszon a háttérben, hogy azért ez mégis egy összetettebb, sőt, érdekesebb játék. Emellett még természetesen hozzáigazították a grafika és a hanghatások színvonalát a kilencvenes évek közepének elvárásaihoz, és a tömény stratégia mellé néha egy kis kalandot is vegyítettek (az ötletet például az ***Elite*** című, szintén "szemétdombra ítélendő" game-ből is vehették), természetesen meghagyva a Nagymúltú Előd arcade-os részeit.

Nos, bele is vághatunk ezek után a program tulajdonságainak ismertetésébe. A grafika nagyon kellemes. Kicsit bővebben kifejtve kétféle grafikai megoldással találkozhatunk a játékban. Az egyik típus a hagyományos 3D animáció, amellyel a hajózás közben futhatunk össze. Ilyenkor az összes hajó, csónak, a partvonal, mögötte a hegyek, fák, esetleg sziklák, sőt, még a víz is 3D-s. Legszebben a vitorlások rajzai vannak kidolgozva, ezek kicsit gyakorlottabb szem számára azt is elárulják, hogy milyen hajótípusról van szó. A másik grafikai típus, amellyel összehoz a sors minket a játék során, a gyönyörű digitalizált festmények. Ezekkel többnyire a városokban találkozunk, valamint a térképek is ilyenek. A városok képei és az emberek rajzai mind-mind kitűnő képek.

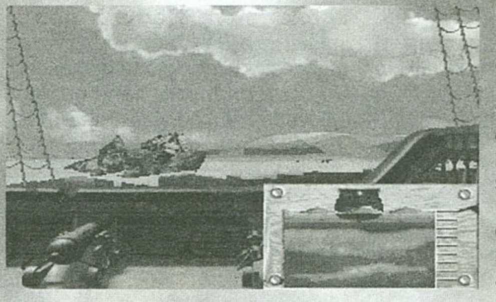
A hanghatásokról annyit kell elmondani, hogy kellemes, csendes, andalító zene megy végig, jól illik a kor hangulatához és az eseményekhez is, viszont vannak digitalizált szövegek is, amelyeket hajónkon ülve a tengeri csatákban mond egyik-másik emberünk. Ezek is tűrhetőek, bár semmi különös nincs bennük, persze azért hasznosak.

Most már elkezdhetünk játszani. Legelőször talán a játék jellegét kéne tisztáznunk. Mikor betöltjük a játékot, és a **New Game**-t választjuk ki, akkor egy kalandjáték kellős közepébe csöppenünk bele. Ez eltart egész sokáig, megtanuljuk kezelni a hajónkat harcban, kicsit később megtanuljuk, hogyan kell irányítani a szövetséges hajókat a csatában, míg végül szinte mindent elveszítve kezdetét veszi a játék stratégiai része. Közben természetesen a nyílt vizeken hajózva csatározunk is, ami leginkább arcade jellegű. Nos, a játék jellegét ezután tisztázza mindenki saját belátása szerint!



Az mindenesetre érdekes ötlet volt a szerzőktől, hogy ezt a főként stratégiai jellegű stuffot pont egy kalanddal indítják. A kerettörténetet így nemcsak megnézhetjük vagy meghallgathatjuk, hanem végig is játszhatjuk. Sőt, még valami! Amikor valaki elkezd játszani egy startégiai játékkal, akkor először hibát hibára halmoz. Ha tetszik a game, akkor újra kezdi az illető, és akkor már sokkal könnyebb, mert tudja, hogy kezdetben milyen hibákat nem szabad elkövetnie. Ez így nagyon szép, de sokkal valószínűbb, hogy az ember kezdetben mindig elkövet hibákat. Nos, azzal, hogy ez a játék a kaland résszel indít, a hibákat el kell követnünk, majd szinte nulláról indulva kell kiharcolni a betevő falatra valót. Ez mindenképpen egy újfajta stratégiai játékstílust jelent.

Tehát történetünk egy ifjú tengerészkapitánnyal indul, akit *Richard Gray* néven ismer majd meg a világ (és akit a játék során szerény személyünk fog alakítani). *Richard* egy zöldkabátos fazon, van szakálla meg minden, ami a kapitánysághoz kell. Most végezte el a **Királyi Haditengerészeti Akadémiát Londonban**, és meg sem várva, hogy a tinta megszáradjon a kapitányi kinevezésén, egyből egy fregatton találja magát, ahogy az **Új Világ**, egészen pontosan a **Karib-tenger** kapuja, **Bridgetown** felé tart.



1667. június 15-én, egy gyönyörű, meleg napon érkezik meg az angol gyarmatra, ahol első feladata felkeresni a kormányzót.

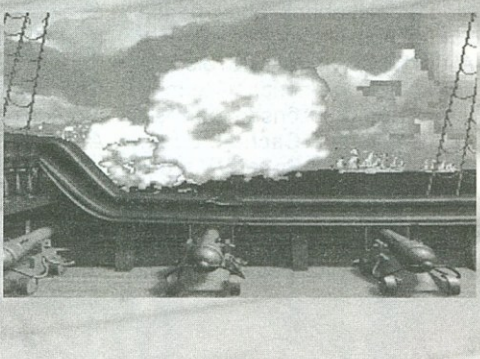
Itt állítsuk meg egy pillanatra a történelem kerekét, hogy elmagyarázhassuk a városok felépítését! Minden kolónián vannak helyek, épületek, amelyekbe be lehet menni. A legtöbb város csak egyetlen képernyőből áll (ilyen **Bridgetown** is), de akadnak olyanok is, amelyeknek több képernyőjén más és más épületeket találunk (ilyen pl. **Port Royal**). Jellemző épületek a **Governor** (kormányzó), **Shop** (bolt), **Military Shop** (katonai bolt), **Tavern** (ezzel kellett volna kezdeni, ha fontossági sorrendet tartunk), **Church** (templom), **Shipyard** (hajóépítő mester boltja). Akadhat itt-ott másféle speciális épület is, de ezek a legjellemzőbbek. A kormányzó és a kocsma minden településen megtalálható, a többi opcionális.

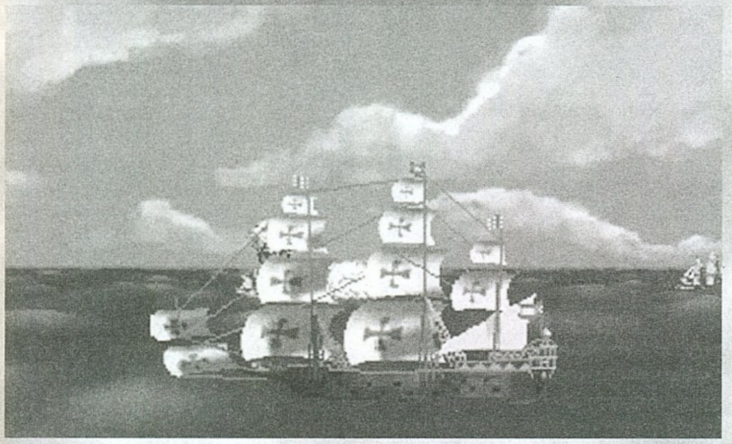
- A **kormányzó** arra jó, hogy a későbbiekben elfogott ellenséges kapitányokat váltságdíj ellenében átadjuk.
- A **kocsmá**ban aludhatunk, ihatunk, és kapitányt kereshetünk. Itt lehet a legtöbb értékes információt összegyűjteni, valamint itt lehet összefutni az érdekesebb figurákkal is.
- A **bolt** értelemszerű, de itt nemcsak vásárolni, hanem eladni is lehet.
- A **katonai bolt** csak katonai cuccokkal, pl. ágyúk, hozzávaló ágyúgolyók, pisztolyok, kardok, stb. eladásával, illetve vételével foglalkozik. Egy csomó sima bolt is kereskedik ilyen cuccokkal.
- A **templom** az egyetlen hely, ahol ki lehet menteni a játékállást. Ez önmagában nem is rossz ötlet, de sajna nem minden városban van templom.
- A **hajóépítő műhely**ben nemcsak javítani tudjuk hajóinkat, hanem vásárolni és eladni is lehet. Ilyen helyeken lehet legegyszerűbben hozzájutni erősebb hajókhoz, ha van pénzünk.

A boltokra és a hajóműhelyekre is vonatkozik, hogy mindegyik csak azokkal az árukkal, illetve hajótípusokkal hajlandó foglalkozni, ami ki van írva a cégtáblájára. Ennek egyik legdurvább formája az, hogy az egyik francia városban például kaját sem lehet kapni legénységünk számára.

Ezenkívül mindenféle épületnek megvan a nyitvatartása, amelyet a képernyőn láthatunk, ha a hely éppen zárva van. Egyedül a kocsma non-stop.

A játékban a kereskedelmet, a flottánk fenntartását, embereinket egy nagy, egész képernyőt kitöltő, drágakövekkel szegélyezett fatábláról irányíthatjuk. Továbbiakban főmenü néven fogunk ezzel a táblával találkozni. Először akkor van dolgunk vele, amikor bemegyünk valamelyik kereskedőhöz, és üzletelni szeretnénk vele. Később az '**F10**' lenyomásával bármikor előhozható. Az egész egy fejlécből, és két széles, függőleges hasábból áll. A fejlécből leolvasható az aktuális dátum, az arany-ikon mellett a pénzünk, középtájon pedig összesen hat darab nyíl ikon látható, amelyekkel át lehet pakolni az egyik hasábból a másikba a cuccokat, az embereket meg minden egyebet. A hasábokban minden adat egy ikonnal kezdődik és egy szöveggel folytatódik. Ha a szövegre clickelünk, akkor csak egyszerűen kiválasztjuk az adott tárgyat, ha viszont az ikonra, akkor meg is nézzük a rendelkezésére álló adatokat róla. A bal hasábban mindig a ***Richard Gray*** nevű menü van, a jobb hasábban



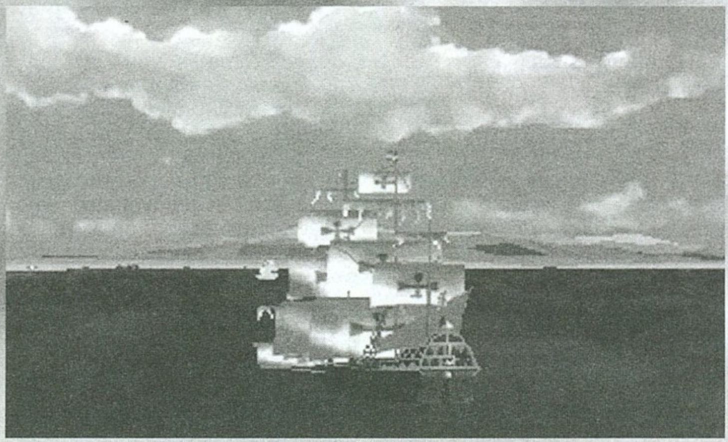


pedig azok közül a menük közül választhatunk, amelyeknek az ikonjai ki vannak rajzolva a jobb hasáb feljécében. A bal hasábban vannak tehát mindig a saját dolgaink.

- A **Fleet** ikonnal a flottánkat tekinthetjük meg;
- Alatta az **Info** ikon szerény személyünk tulajdonságait rejti. Kiírja a gép a tapasztalatunkat, az egészségünket százalékban, és kirajzolja a nemzetünk lobogóját, valamint az egyes nemzetek egymás iránti viszonyát. Az egészségünk minden nap két százalékkal nő, kivéve, ha harcolunk.
- A **Private** ikon a személyes cuccainkat takarja.
- A **People** ikon a kapitányainkat, illetve a foglyainkat mutatja meg.
- A **Ship's Log** ikonnal a hajónaplót nyithatjuk ki, ahová a bejegyzések automatikusan kerülnek.
- Végül a **Trade Info** ikon segítségével felidézhetjük, hogy azokban a városokban, ahol már jártunk, milyen áruk értékesítésével foglalkoznak.

A jobb oldali hasábban szokott megjelenni a bolt, amelyben vásárolunk, vagy lehetőségként a **Main Menu**, amelyben a játék beállításain változtathatunk. Ezek értelemszerűek, nem részletezzük őket.
Sokkal érdekesebb viszont a kereskedelem. Ez úgy történik, hogy megbeszéljük egy kereskedővel az üzletelési szándékunkat, és ekkor megjelenik a főmenü, mégpedig a bal hasábban a hajónk, a jobb hasábban pedig a kereskedő tárgyai. Ha egy tárgy ikonjára clickelünk, akkor információt kapunk arról, hogy mi volt a legalacsonyabb és a legmagasabb ár ezért a termékért, illetve arról, hogy ezzel a termékkel hol foglalkoznak. Miután kiválasztottuk valamelyik terméket, a fenti nyíl ikonok színe normális lesz, azaz átpakolhatunk. Amint átrakodunk valamit, a pénzünkből levonódik vagy hozzáadódik a vételi vagy az eladási ár teljesen automatikusan. Alkunak itt nincs helye. Majd később, ha valamelyik kocsmában kötünk üzletet egy vén kincskeresővel, alkudhatunk, de itt sajna nem.

Nos, ott hagytuk abba, hogy főhősünk **Bridgetown**t elérve betér a kormányzóhoz. *Sir Archibald*nak hívják az illetőt, és széles vigyorral fogad minket. Elmeséli, hogy jelenlétünkkel határozottan megnőtt Anglia ereje az **Új Világban**, és a feladatunk az lesz, hogy **Nevis** közelében portyázzunk, védjük meg az angol és a francia kereskedő-



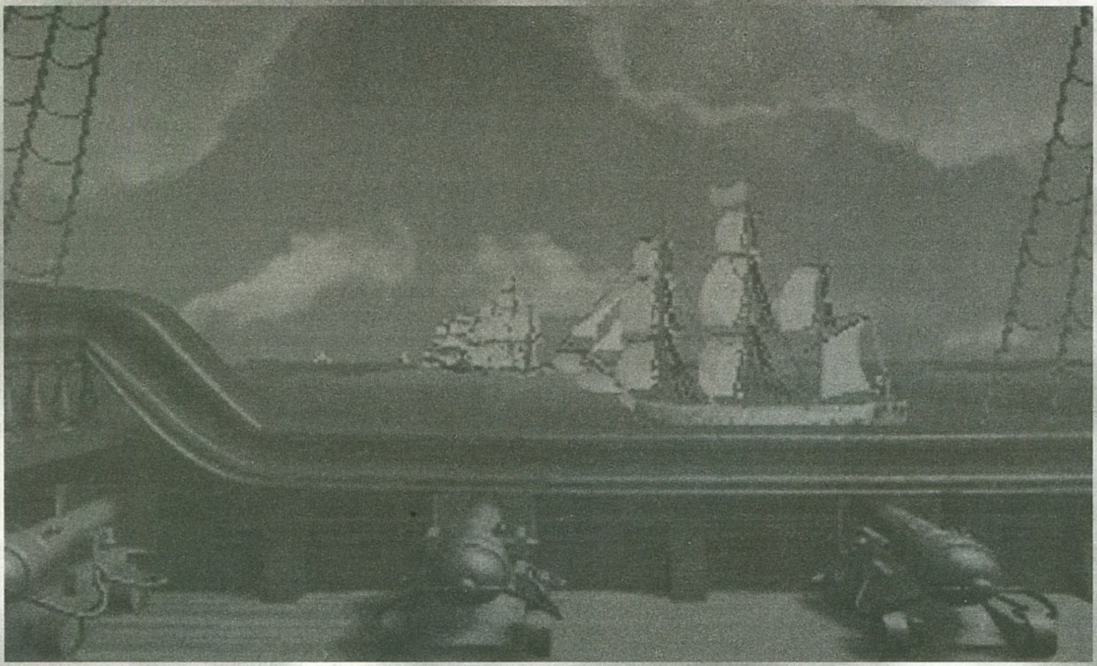
hajókat a holland és a spanyol katonai flottáktól.
Itt jegyeznénk meg, hogy a nemzetek között természetesen nem honol béke. Az **Info** menüben a **Relations** táblázatból is leolvashatók a következők: Anglia harcban áll Spanyolországgal és Hollandiával, békében van Franciaországgal. A franciák azonban csak a spanyolokkal harcolnak, a hollandokkal békében vannak. A hollandok Spanyolország (és természetesen Anglia) ellen viselnek hadat, a spanyolok viszont egyszerre mindenkit utálnak (és viszont).
Közben *Archibald* bemutat a mellette ülő *Sir David* nevű, elég rusnya úriembernek és a valamivel vonzóbb *Anná*nak, aki a lánya, mellesleg rokonunk. A végén még szekretáriusával, *Don Miguel*lel, egy megangolosodott spanyol figurával is elcseveghetünk, aki amellett, hogy *David* papírjait tologatja, kémiával és mágiával foglalatoskodik üres perceiben.
Itt az ideje, hogy megszakítsuk ezt az idilli képet, és induljunk a csatába hajónk, a **Hefestus** parancsnoki hídján. A hajóra érkezve elbeszélgethetünk az első tiszttel, általában a következő témákról:

- **Continue the voyage**: Folytassuk az utazást.
- **Enter the town**: Menjünk be a városba.
- **Run up the flag**: Másik zászló felhúzása.
- **Recruit the crew**: Új legénység toborzása.
- **Recruit the captain**: Új kapitány jelentkezik bizonyos összegért, amit havonta kell fizetnünk neki szolgáltatásai fejében.
- **Pay the crew**: A legénység és az embereink kifizetése.

A legénység toborzása úgy történik, hogy a hajóra érkezvén az első tiszt megmondja, hogy mennyi új ember kíván csatlakozni hozzánk. Ekkor a toborzás következik, amely a főmenün keresztül történik. A bal hasábban a hajónk eddigi legénysége látható, jobb oldalt pedig a jelentkezők. Háromféle ember létezik itt, a matróz (*sailor*), az ágyús (*gunner*) és a harcos (*fighter*). Minél több matrózunk van, annál hamarabb húzzák fel és le a vitorlákat parancsunkra. Az ágyúkat annál hamarabb töltik meg és célozzák be, minél több az ágyúsunk. A közelharcban minden emberünk résztvesz, de a harcosok nyomnak legtöbbet a latban. A legénység



minden egyes csoportja mellett megtalálható a társaság átlagos ügyessége is. Ezek sorrendben: gyenge (*poor*), közepes (*average*), jó (*good*) és kitűnő (*excellent*). Nehézségi fokozattól és szerencsétől is függ, hogy milyen legénység jelentkezik az egyes városokban, viszont **Port Royal** mindig jó toborzóhely volt nemcsak minőség, hanem mennyiség szempontjából is.
A mennyiség persze attól is függ, hogy milyen régen jártunk utoljára a városban.
Folytassuk hát kalandjainkat ismeretlen vizeken! Az út **Nevis** felé elég nyugalmas, mindenféle probléma nélkül megérkezünk. Ott az előző tapasztalatokból kiindulva első utunk szintén a kormányzóhoz vezet. Az úriember vonásairól könnyűszerrel leolvasható, hogy valószínűleg elrontotta a gyomrát, vagy legalábbis bal lábbal kelt fel, mert nagylelkűen felajánlott katonai segítségünket nem viszonozza kitörő lelkesedéssel, mondván "Maradj csak a part közelében, hogy könnyen ki tudjunk majd halászni a vízből!" No, ha ennyire nem kell a segítségünk, induljunk csak vissza **Bridgetown**ba. Alighogy elindultunk, egy hajót jelent az őrszem nem messze tőlünk. Megnézve a térképet kiderül, hogy egy ellenséges (minden bizonnyal holland) hadihajó. Mégsem ok nélkül jöttünk ide, hát kezdődjék is első csatánk!
Persze mindenekelőtt nem ártana tisztázni, hogy egyáltalán hogyan kell legyőzni egy másik hajót. Több lehetőségünk van. Az első, hogy a szelet jól kihasználva úgy manőverezünk, hogy főként oldalsó ágyúinkkal megpuhíthassuk az ellenfelet, esetleg szét is roncsolhassuk teljesen a hajóját. Az ágyúzáshoz kell először is sok *gunner* foglalkozású ember a hajónkon, másrészt jó sok ágyú, valamint még több ágyúgolyó. A kisebb hajókon csak oldalsó, a nagyobbakon első és hátsó ágyúk is vannak. Ezek közt a numerikus billentyűkkel válthatunk. A lövéssel mindig érdemes addig várni, amíg az első tiszt el nem kiáltja magát, hogy "**Guns aimed!**", azaz a célzás megtörtént. Miután lőttünk az egyik ágyúcsoporttal, várni kell egy csomó ideig, míg újra megtöltik és becélozzák őket. Ezért érdemes lövés után elfordulni, hogy a másik oldalon lévő ágyúkkal tüzelhessünk addig, amíg megtöltik az előzőket. A csatározás közben fontosak még az '**1**', a '**2**' és a '**3**' billentyűk, melyekkel hajónk sebességét és irányát, a vitorláink állását és az ágyúinkkal becélzott hajó állapotát nézhetjük meg. Minden ágyúlövés előtt érdemes megnézni, hogy valóban jó



hajót céloztak-e be az ágyúsok, mert minden további nélkül szoktak saját vitorlásra is kacsingati. Ha szétlőtték a hajónkat, a '**Shift**'+'**L**' megnyomásával ereszthetünk le egy-egy mentőcsónakot, amiben általában 10-20 ember szokott ülni. Ezek automatikusan a legközelebbi szövetséges hajó felé veszik az irányt, és viszonylag lassan evezve haladnak felé. Sajnos minden hajós, amint meglát egy ellenséges csónakot, önfeledten lövöldözni kezdi az ágyúival, és természetesen mindig a csónak húzza a rövidebbet. Van még két billentyűkombináció, amelyeket nem itt, hanem a kincskeresésnél használhatunk. A '**4**' billentyűvel a fenék alatt lévő víz mélységét mérhetjük le, a '**Shift**'+'**B**' gombokkal pedig kutatócsónakot küldhetünk ki, amelynek kapitánya szerény személyünk. Az '**Esc**' billentyűvel meglóghatunk a csatatérről. Ez persze csak akkor lehetséges, ha már eléggé eltávolodtunk az összes ellenséges bárkától. Ha vannak lassabb hajóink, amelyeket magunk mögött kellett hagyni menekülés közben, akkor felajánlja az első tiszt, hogy otthagyjuk őket a csatatéren.

A harcban használatos billentyűk összefoglalva:
'**Fel**': Vitorlát fel!
'**Le**': Vitorlát le!
'**Bal**' & '**Jobb**': Kanyarodás.
'**Numerikus billentyűk**': Nézet és az ágyúk kiválasztása.
'**F8**': Taktikai képernyő.
'**1**': Iránytű és sebességmérő (csomóban).
'**2**': Saját hajónk állapota.
'**3**': A becélzott hajó állapota.
'**4**': Vízmennyiség a fenék alatt.
'**F1**'-'**F6**': Külső nézetek.
'**Alt**': Lövés egyetlen ágyúból.
'**Ctrl**'+'**L**': Mentőcsónak lebocsátása.
'**Ctrl**'+'**B**': Kutatócsónak lebocsátása.
'**Esc**': A csatatér elhagyása.
'**TAB**': Időgyorsítás.
'**Ins**': Sortűz.

Célzóparancsok:
'**H**': Célzás a hajótestre.
'**D**': Célzás a raktárnyílásra.
'**M**': Célzás az árbocra.

Lövedékek kiválasztása:
'**C**': Cannonball.
'**S**': Shrapnell.
'**B**': Bombs.

Célzás:
'**Enter**': Következő célpont balról jobbra.
'**Backspace**': Következő célpont jobbról balra.

Csata közben nem árt néha átmenni a taktikai képernyőre. Ez az '**F8**' billentyű megnyomásával történik, és egyből egy térképet látunk magunk előtt. A jelenlévő hajók nemzetiségét, helyzetét és irányát láthatjuk, a szürke zászló minket és a parancsnokságunk alá tartozó vitorlásokat takarja. Egy-egy hajó felé irányítva a kurzort egy kis tábla jelenik meg a jobb felső sarokban, amelyből leolvasható a hajó nemzetisége, kapitánya, sebessége, tőlünk mért távolsága (az ágyúk 1.5 mérföld távolságból hatékonyak), és a cselekvési taktikája. Ez utóbbi lehet vitorlázás egy irányba (**Sail**) menekülés (**Run away**), támadás (**Fight**) valamint valamelyik ellenséges hajó elfoglalása (**Board**). A nagy képernyőn adhatunk ki parancsokat saját hajóinknak. Először rá kell clickelni a hajóra, majd a kurzort oda kell vinni, ahová küldeni szeretnénk. Ha ezen a helyen nincs hajó, akkor a parancs mindössze annyi, hogy haladjon ebben az irányban. Ha ellenséges hajó van ott, akkor a parancs szerint harcolnia kell, mégpedig elsősorban a kiválasztott ellenséges hajót kell támadnia. A valóságban sajnos ez úgy működik, hogy amíg más hajó van közelebb, addig azt támadja. Végül az utolsó parancstípus a vitorlás követése, amely akkor lép életbe, ha a kijelölt ponton saját hajó van. Ez a dolog viszont akkor nem szokott működni, ha egy manőverező harcba bonyolódik a követendő hajó, mivel a mögötte lévő annyira nem tágít mögüle, hogy szinte biztosan összeütköznek. Az ütközésnek persze nincs túl nagy következménye, legfeljebb két-három százaléknyit romlik a hajók állapota, viszont mindegyik ladik megáll. Ez egy csatában olyan könnyű célponttá tudja tenni a őket, hogy kisebb méretű vitorlás esetén fennáll a veszélye annak, hogy szétlövik. Szerencsére persze nemcsak a mieink tudnak ilyen ügyes dolgokat bemutatni, hanem az ellenfelek is néha, és ilyenkor már csak az ágyúsainkon a sor.

A másik lehetőség az ellenfél legyőzésére az, hogy feléjük irányítjuk a gépünket, és nekimegyünk a vitorlásuknak (lehetőleg nem frontálisan ütközve). Ilyenkor a két hajó legénysége egymásnak ront, és a kapitányok is elkezdenek egymással vívni. Alul megjelenik egy ablak, amelyből leolvasható, hogy milyen foglalkozású emberből mennyi maradt, valamint itt olvashatjuk le a maradék életerőnket, felül pedig szinte az egész képernyőt kitöltő két kapiány alakja mozog. A vívás teljesen ***Pirates!***, a grafika természetesen sokkal szebb. A '**fel**' és a '**le**' gombokkal vágunk fent, illetve lent, oldalazó lépést és védekezést a '**bal**' és '**jobb**' gombokkal tehetünk. Akik ennyi lehetőséggel nem elégednek meg, azok használják a numerikus billentyűket! A '**2**', '**4**', '**6**', '**8**' billentyű értelme ugyanaz, mint a kurzormozgató billentyűké, melyek már feljebb részletezve voltak. Emellett használhatunk egy újfajta vágótechnikát felül és alul is a '**7**' és az '**1**' gombokkal, valamint védekezni fent és lent a '**9**' és a '**3**' billentyűk segítségével tudunk. Ha az ellenséges kapitány életereje elfogy, akkor szerencsétlen esetben előjön egy második kapitány, szerencsés esetben viszont megadja magát az ellenfél legénysége. Az ellenfél kapitányai közt sajnos vannak egészen kitűnő vívók is, akik megkeserítik az ember életét. Viszont ha túlélünk egy ilyen csatát, heteket tölthetünk el egy kocsmában rohadva, miközben várjuk a gyógyulást.

Visszatérve történetünkhöz, ez a csata nem lesz túl nehéz, mivel nincs sok ember az ellenséges hajón, így könnyűszerrel végezhet vele mindenki. Az ütközet végén hagyjuk el a csatateret az '**Esc**' lenyomásával! Ha a hajót nem süllyesztettük el, előjön a főmenü, és egy új problémával állunk szemközt: nincs kapitány az összes hajónkon. Igen, minden parancsnokságunk alá rendelt vitorlásra kell egy kapitány. Ezek a ***Richard Gray*** menüben, a **People** ikon alatt tartózkodnak, de mivel jelenleg nincs ott semmi, szomorúan konstatáljuk, hogy ezt a hajót nem tudjuk magunkkal vinni. Mindenesetre pakoljunk át róla minden mozdíthatót, mert azokat legalább el tudjuk majd adni valahol.

Ideje talán megismerkedni azokkal az árukkal, amelyek szükségesek egy hajóhoz. A flottánkra clickelve megjelenik az összes hajónk (ez a játék kezdetén egyetlen fregatt). Az egyik hajóra clickelve megjelennek a tulajdonságait és a rajta lévő árukat rejtő ikonok. Van a vitorlásnak teste (**Hull**) és vitorlája (**Sail**). Ezeknek az állapota százalékban fel van tüntetve, ha belenézünk egy hajóba. Mindkettőt rontja az ágyúzás, a hajótestet pedig még az ütközés is. Minden hajótípushoz másféle alkatrészek kellenek, így nem mindegy, hogy melyik hajógyárba megyünk javítani. A vitorlásaink típusa egyébként a hajóikonnál olvasható, és az ikonra clickelve infot kapunk azokról a hajómesterekről, akik foglalkoznak ezzel a típussal. A vitorla szerencsére minden típusra jó. Mint már tudjuk, minden vitorláshoz kell egy kapitány. Erről a kapitány-ikon informál minket. Ha mellette az áll, hogy "none", akkor nincs a hajón kapitány. Szerezni kell egyet a főmenü **People** menüjéből, de a játék jelenlegi állásában ott még nincs senki (legfeljebb egy bebörtönzött alak, aki az elfoglalt hajó kapitánya volt). Az emberek ikonjai mellett ott áll a nevük, és az ikonra clickelve előjön az adatlapjuk. Ezen fel vannak sorolva a legfontosabb tulajdonságaik, de a legénységével ellentétben a tapasztalatuk nem nő csatáról csatára. A tulajdonságaik:
- *Fight*: Vívás.
- *Navigation*: Navigáció.
- *Strategy*: Stratégiai ötletesség.
- *Gunnery*: Ágyúzás.
- *Courage*: Bátorság. Lehet az illető ebből a szempontból bátor (*brave*), óvatos (*careful*) vagy meggondolatlan (*reckless*).

- *Loyality*: Elhivatottság. A kapitányok általában hűségesek (*devoted*) vagy megbízhatóak (*reliable*), de ha egy ellenséges hajó a kapitánnyal és a legénységgel együtt megadja magát, akkor a kapitány minden valószínűség szerint nem lesz ennyire elkötelezett irántunk.

Van még egy papír-ikon (**Info**), egy adatlap, amellyel a vitorlás adatait tudhatjuk meg. Azonos típuson belül is vannak eltérések, bár csak az árubefogadás mértékében. Az adatlapon le van írva a maximális vitorlaszám, teherbefogadóképesség, maximális személyzet és a fedélzeten használható ágyúk száma. Ez nem azt jelenti, hogy csak annyi ágyút szállíthatunk a hajón, hanem azt, hogy egyszerre ennyit lehet lőállásban tartani. El is érkeztünk tehát az ágyúkhoz, amelyek az ágyú ikonoknál vannak. Az adatlapról leolvasható, hogy legfeljebb mekkora súlyú ágyúból mennyi fér el, a hajónkat megnézve pedig láthatjuk, hogy milyen ágyútípusból mennyi van. Ha van felesleg, akkor a program automatikusan kiválogatja a legjobb kombinációt, a maradék pedig a raktárban marad. Az ágyúkhoz tartoznak lövedékek is, ezeknek három alapfajtája van, és súlyukban különböznek egymástól. A nehezebbeket nagyobb távolságból, a könnyebbeket közelről érdemes használni (az ehhez hasonló információkra egyébként úgy lehet rábukkanni, hogy sok várost bejárunk, és az ott fellelhető hajómesterekkel vagy fegyverárusokkal csevegünk). A legénység-ikonra (**Crew**) clickelve megnézhetjük, hogy a különböző foglalkozású emberek közül mennyi van a hajón, és azoknak átlagban milyen az ügyességük. Ez döntően befolyásolja, hogy parancsainkra mennyi idő múlva és hogyan reagálnak.
A következő ikonok már áru jellegűek, bár nem árt, ha van például kaja (**Food**) az embereinkek. Ebből nem kötelező a flottánk minden egyes hajójára rakni, mert úgyis mindig a leghátsó olyan hajóról fogy, amelyiken még van ennivaló. Szintén érdemes tartani kézifegyvereket, de ebből már minden vitorlásunkra kell. Azokon a hajókon, amiket elfoglalunk, rengeteg szokott lenni. Négyféle kézifegyver van, mennyiségük általában kétszer annyi szokott lenni (fajtánként), mint a legénység összlétszáma. értékük annyi, hogy a közelharcban az embereink hatékonyabbak velük, mint puszta kézzel. Súlyuk elég kicsi, és áruk viszonylag magas, ezért érdemes mindig ezekkel kezdeni a pakolást, ha elfoglalunk egy hajót. A többi áru mindössze vagyonértéket képvisel, semmi gyakorlati hasznuk nincs.

Miután átpakoltunk a hajónkra minden mozdítható eszközt, búcsúzzunk el a frissen zsákmányolt vitorlástól, és süllyesszük el! Ezután folyatódik utazásunk. Előtte nézzük meg, hogy a fregattunk milyen állapotban van, mert ha nem telejesen ép, akkor érdemes beugrani az egyik útbaeső városba, ahol foglalkoznak hajójavítással, ezen belül fregattal. Ha javítani kell a vitorlásunkat, akkor először is mit sem törődve azzal, hogy elindult a bárkánk **Bridgetown** felé, nyomjuk meg az 'F9'-et.
Ezzel a billentyűvel a játék során mindig elő tudjuk hozni a most megjelenő térképet. A képen a **Karib szigetvilág** látható, korabeli papírra rajzolva. Más-más színnel tüntették fel rajta a városokat attól függően, hogy melyik nemzethez tartoznak. Az angol városokat lila, a franciákat kék, a hollandokat zöld és a spanyolokat sárga pöttyök jelzik. Minden pötty információt hordoz, és ha rávisszük a kurzort az egyikre, megjelenik róla egy szöveg és egy városkép. A szöveg néhány alapvető, de azért néha érdekes dolgot mond el, és külön jó, hogy mi is tudjuk módosítani. Ha tovább böngésszük a térképet, **Nevis** mellett egy Wilkinson borotvareklámot látunk. Ha erre is rávisszük a kurzort, mindössze egy dátum jelenik meg, ez pedig a csatánk helyét és időpontját jelzi. Ezek a kardok majd később el fognak szaporodni a térképen, és érdekes helyeken koncentrálódnak.
A kaland folytatásához válasszuk ki például **Martinique**-et (ez francia, de szövetséges), vagy a másik közeli angol várost. Hamar meg is érkezünk, és a zsákmányolt cuccok egy részét eladva a boltban egy kis vagyonra tehetünk szert, amit egyből el is verünk a kocs... a hajógyárban. Mielőtt partraszálltunk volna, valószínűleg elkezd pampogni a legénység, hogy itt a fizetés ideje. Nos, érdemes az összes kért pénzt megadni nekik, így, mivel a játék elején elég kevés arany áll rendelkezésünkre, addig ne fizessünk egy fityinget sem, amíg ehhez nincs elég lé. Fizetéskor egyébként a leghasznosabb ikon a **Pay All** feliratú, mellyel hamar el lehet intézni a piszkos anyagiakat. Ha nincs egy garasunk sem, és ennek ellenére fizetni kívánunk, akkor az első tiszt gúnyos kacajra fakad, és informál róla, hogy a pénztárban már csak patkányokat lehet találni.
A városban esetleg felkereshetjük a kormányzót, aki az "**Offer the hostages**" kijelentésünkre felajánl egy bizonyos pénzösszeget az esetlegesen elfogott ellenséges kapitányért. Itt nem érdemes alkudni, mert úgysem tudjuk drágábban elsózni a foglyunkat. Miután mindent elintéztünk ebben a városkában, induljunk is vissza **Bridgetown**ba! Ott *Archibald* bácsit keressük fel, aki megint lelkendezve fogad minket, és elmeséli, hogy kinevezték **Jamaica** kormányzójának. Nem kell elkeseredni, mert *Sir David* lesz ezután **Bridgetown** "törzsfőnöke", szóval biztos jó kezekben marad a kolónia irányítása. Viszont ha már itt vagyunk, megkér minket arra az egészen apró szívességre, hogy vigyük el hajónkon **Jamaica** és egyben az egész angol gyarmat fővárosába, **Port Royal**be. Miután elfogadjuk a kérést, elmondja, hogy lesz egy kísérőhajó is a veszélyes vizekre való tekintettel, amelynek a kapitánya egy *John* nevű figura. *Archibald* megkér, hogy menjünk le ide a kocsmába, és hívjuk fel az illetőt. Átballagunk az ivóba, ahol egy félszemű, tökrészeg, ragyás, szóval összegészében elég szimpatikus alak szólít meg bennünket. Az illető *John* névre hallgat, így hát minden bizonnyal őt kell a kormányzó elé cipelnünk. *John* kapitány, ahogy meglát minket, a következő szöveggel fogad: "Nicsak, a kormányzó kedvence!", majd miután elmondott mindennek, ami nem éppen növeli tekintélyünket a kocsma közönsége előtt, arra kér, hogy igyunk vele. Valójában nemcsak kéri, hanem parancsolja, sőt ha netán ellentmondanánk, akkor összeszurkál a kardjával. Az ilyen szíves invitálásnak sosem tudtunk ellenállni, így hát csak akkor cselekszünk okosan, ha elfogadjuk *John* kapitány ajánlatát. Ugyanis ha netán megmakacsoljuk magunkat, akkor ez a hatökör tényleg nekünk jön, és megkezdődik a vívás. Ha veszítünk, akkor meghalunk, ha nyerünk, akkor viszont börtönbe csuknak gyilkosság miatt. Szóval valóban az a legokosabb, ha a szívünkre hallgatunk, és az egész éjjelt végigdorbézoljuk a kocsmában. Reggel viszont jön a fejmosás. *Archibald* magából kikelve lerámol, hogy úgy leittuk magunkat *John*nal, mint egy matróz, és hogy ő nem azt kérte, hogy a kocsmában mulassunk, hanem hogy hozzuk el hozzá a kapitányt. Mindegy, ami megtörtént, az megtörtént. Mindenesetre indulhatunk **Port Royal**be.
Ilyen előzmények után senki se számítson semmi jóra az úttal kapcsolatban! Valóban, az út háromnegyed részénél egyszer csak közeledő hajókat jelentenek az árbockosárból. Két francia kalózhajó jön velünk szemben. Támadási szándékuk felől semmi kétségünk nem lehet, tehát parancsoljuk meg *John*nak, hogy támadja meg a kisebbiket, mi pedig fordítsuk az oldalsó ágyúinkat a másik felé!
Miután leküzdöttünk az ellenfeleket, természetesen megint híján leszünk kapitányoknak, és az esetlegesen elfoglalt hajókról megint csak az árut tudjuk átpakolni. Mivel a hajónk raktere véges, érdemes még indulás előtt, **Bridgetown**ban megszabadulni a felesleges cuccoktól, hogy itt minél többet át tudjunk rakni. Az út tovább **Jamaicá**ba már nyugodt, és épen, egészségesen megérkezünk. **Port Royal** egy virágzó nagyváros, rögtön a kikötőben egy hajóépítő mesterbe botlunk, akinél elvégezhetjük az esetleges javításokat. Itt vesszük észre, hogy *John*



angolosan távozott csapatunkból, biztos csak erre az egy útra volt szerződése. Nézzünk be a városba, és keressük fel a kormányzót! Ez az úr természetesen nem más, mint *Archibald*, aki ismét a régi, és hálálkodva megbocsátja nekünk a kocsmai esetet az ügyes tengeri győzelmünk miatt.
Az érdeklődőbbek ezalatt már esetleg észrevettek egy hiányosságot. A főmenüben van egy **Private** menüpont. Itt a játék elején a kardunk alatt volt egy nagy vörös fülbevaló. Ez szőrén szálán eltűnt, mégpedig a fent említett ivászat közben. Legalább lesz mit keresnünk...



Miután mindent elvégeztünk, kipihentük magunkat, hajóra szállhatunk. A cél ismét **Bridgetown**. Hamar megérkezünk, az út most nyugodt. Az ottani új kormányzó, *Sir David* meg is lepődik, hogy ilyen hamar viszontlát bennünket. Ennek örömére egy új feladattal bízza meg hősünket, mégpedig azzal, hogy vigyünk el egy levelet **Martinique**-re, az ottani kormányzónak. Ez a szomszéd város, és szinte még el se indultunk, már meg is érkezünk. A kormányzó nincs meghatva a levéltől, és vedégszeretetét azzal próbálja leplezni (meg kell hagyni, elég ügyesen), hogy figyelmünkbe ajánlja a kijáratot. Kilépvén az utcára mindenképp menjünk el a templomba, hogy a véleményünket meggyónjuk a francia papnak. Mivel valójában nincs itt semmi további dolgunk, indulhatunk is vissza.
A visszaúton viszont katasztrófa történik. Hajónkat egyszer csak három kifejezetten erős spanyol hadihajó veszi körül, és pillanatok alatt lángok borítják el a fedélzetet. Ha van lehetőségünk rá, úgy manőverezzünk, hogy ne menjünk egyik spanyol közelébe se, másszóval kerüljük a közelharcot velük, mert akkor biztosan fogságba esünk. Rövid időn belül elsüllyed szeretett **Hefestus**-unk, és a hullámsírból egy angol kapitány, bizonyos *Robert Baal* ment ki. Nagylelkűen felajánlja, hogy elvisz **Nevis**-be. Természetesen mindenünket elvesztettük, a legénység minden tagja odalett, a hajónk is, és rajta az összes pénzünk. A szép kilátások elől **Nevis**-be menekülni nem tűnik rossz ötletnek. Mikor megérkezünk, még minden zárva van, így hát menjünk be a kocsmába! Hallatlan szerencsénkre egy régi ismerőssel, *John* kapitánnyal hoz össze a sors bennünket. Amióta együtt ittunk, a legjobb barátjának tart minket, és felajánlja, hogy elvisz **Port Royal**be. Nincs más választásunk. Most természetesen minden probléma nélkül hajózzuk végig a fél **Karib-tenger**t, hogy **Jamaicán** ismét fel tudjuk keresni a jó öreg *Archibald*ot. Szegény nem tudja, hová legyen a meglepetéstől, és mikor előadjuk neki a történetünket, akkor felajánl számunkra 11.000 aranyat kölcsönbe, amit két hónapon belül, kamattal együtt vissza kell adnunk. Ezenkívül, mivel a haditengerészetnél elvesztettük a hajónkkal együtt az állásunkat is, felajánl egy engedélyt, hogy magánhajósként működjünk a továbbiakban...

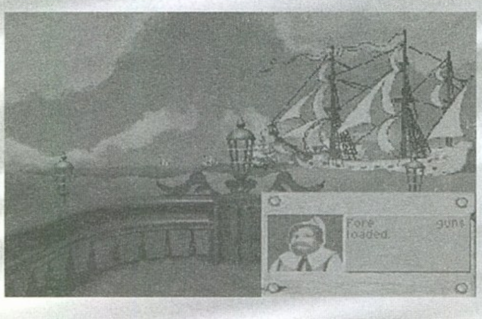
Hát igen, így kezdődik el a valódi játék, a stratégia. Szerencsére **Port Royal** forgalmas város, a kikötőben ismét találkozhatunk a hajóáccsal, akinél kiválaszthatunk megvételre egy csinos kis hadihajót. Igaz, tizenegy ruppóból nem futja egy pinknél többre (általában **Sea Snake** szokott lenni az áldozat neve), amely sajna nagyon kicsi, teherszállításra egyáltalán nem alkalmazható. Ha ezt a hajót választjuk, akkor érdemes felfogadni minimum egy kapitányt, mivel az elfoglalt hajókért többet fizet egy hajóács, mint az összes rajtuk lévő áruért a boltos. Először megteszi mindenféle szedettvedett kapitány is, úgyis csak arra kell, hogy behozza az elfogott hajót az egyik kikötőbe. Aztán ha már lesz elég kapitányunk, akkor a hadiflottánkat is bővíthetjük, mellesleg eladhatjuk a hajóval együtt azokat a kapitányokat, akikre már nincs szükség. Ugyanígy legénységet és hajófelszerelést (ágyúkat, lövedékeket) is eladhatunk, de egyelőre erre a lehetőségre nincs szükségünk.
Feladatunk tehát a gyors pénzszerzés, mert nem is olyan egyszerű dolog kifizetni *Archibald*nak a kölcsönkapott aranyakat. Több lehetőség áll előttünk, ha pénzt akarunk szerezni. Lehetünk például szimpla kereskedők. Ehhez egy vagy több nagy hajó kell, kezdetben megteszi bármilyen teherhajó. Mindenképp ügyeljünk arra, hogy a vitorlásunkon minél nagyobb méretű ágyúk legyenek, és lehetőleg sok, ellenkező esetben a kalózok vagy más nemzetek hadihajói könnyen legyőznek. Kezdetben épp ezért nehéz kereskedni, mert szép nagy alaptőke kell hozzá. Nemcsak egy erős flottára van szükség, hanem rengeteg pénzre is, áruvásárláshoz.
Épp ezért dönt szinte mindenki először a kis hadihajók (pink, hooker, brig) mellett. Amilyen hamar csak tudunk, szerezzünk egy nagyobb méretű hajót, amelyen már többszáz főnyi legénység is elfér. Ideális ebből a szempontból a fregatt és a warship.
Egyelőre azonban a kölcsön visszafizetése legyen az elsődleges cél. Erre a feljebb leírtak mellett még van egy lehetőség, a kincskeresés. Amint a kocsmákban mindenféle népekkel beszélgetünk, sokan mesélnek kincsekről, melyek a **Karib-szigetek**en rejtőznek. Sokan azt állítják, hogy ez mesebeszéd, mások viszont arra ösztökélnek, hogy szerezzünk egy térképet, és induljunk felfedezni ezeket a rejtekhelyeket. Nos, térképbeszerzésre is a kocsma a leghasználhatóbb hely, de még a kormányzókkal is lehet üzletet kötni. A kocsmákban egyik-másik szakadt alak felajánlja, hogy eladja a térképét nekünk, mert ő már kiöregedett a kincskeresésből, de egy ilyen fiatal dalia (természetesen ránk gondol) előtt még ott áll az egész élet, és hogy ilyen üzlet egy életben csak eccer van. Bár a reklámszöveg nem túl meggyőző, érdemes kiadni azt a párszáz aranyat erre a papírdarabra, mert tényleg lehet belőle kaszálni. Ha kormányzóval kötünk üzletet, általában ingyen kínálja a térképet, viszont a kincset a megtalálás után meg kell osztani vele.



Amikor megveszünk egy ilyen térképet, megjelenik a nagy térképünkön (amit az '**F9**'-cel lehet lehívni) egy kis piros zászló, és ha rávisszük a kurzort, akkor kiírja a kincskereső hely nevét. A térképek a **Private** menüben jelennek meg, és ott bármikor megtekinthetőek. Kincskereséshez mellesleg nem kell túl sok hajó, és kis merülésű bárkával érdemes megközelíteni a helyet. Ajánlott a térképek rajza szerint óvakodni a sekély vizektől, és úgy manőverezni, hogy mindig legyen elég víz a fenék alatt. Itt vesszük hasznát a '**4**' gombnak. Amíg látszik sötétkék víz a megjelenő kis képen, addig nincs gond. Ha viszont jelentik, hogy sekély a víz ("**Shallow water!**"), akkor gyorsan távolodjunk a parttól, mert ha megfeneklik a hajó, akkor nem tudunk elmozdulni. Ha szembeszél miatt nem tudunk 1-2 csomónál nagyobb sebességgel haladni, akkor érdemes '**Ctrl**'+'**B**'-vel lebocsátani a csónakunkat, és azzal folytatni a kutatást. Ugyanezt kell tenni akkor is, ha már hajóval nem biztonságos továbbmenni a part felé a sekély vízben. Ha a csónakkal közel érünk a kincshez, akkor gyönyörű képet láthatunk a megtalált rakományról, amely később átkerül aranyak, drágakövek és egyéb csecsebecsék formájában a hajóra, majd könnybe lábadt szemmel kifizethetjük a legénységet...



A játék kezdetén egyébként háromféle nehézségi fokozat közül választhatunk. Mivel a legtöbb dolog a mi irányításunk alatt áll, a game nehézítése csak az ellenfelek nagyobb ügyességétől illetve szövetségeseink gyengébb tulajdonságaitól függ. Ezenkívül magasabb szinten drágábban juthatunk hozzá a gyengébb kapitányokhoz, és a legénység is nagyobb összegeket követel a hónap végén.
A program írói annak érdekében, hogy ne unjuk meg olyan hamar a játékot, a startégia mellé a game további menetében is beszúrtak egy-két kaland-jellegű részt. Végülis némi túlzással a fentebb részletezett kincskeresés is ilyesminek tekinthető, de vannak más dolgok is.
Ami talán először feltűnik az élesebb szemű játékosoknak, az a térképen (az '**F9**'-cel lehívható térképen) lévő déli spanyol városok viszonya. A viszony (**Relation**) a város lakosainak irántunk táplált érzelmeit hivatott jelezni. Három déli spanyol város kivételével mindegyik háborúban van velünk (**In war**), de ezen a három helyen elviselnek minket (**Good**, később **Neutral**). Persze nem árt a kikötőbe való behajózás előtt a spanyol zászlót felhúzni az árboc tetejére, de amúgy készséggel elhiszik, hogy békés szándékkal érkezünk. A városokban szinte semmi értelmeset nem lehet csinálni, mindössze alapszintű kereskedelem létezik ezeken a helyeken (bár van az egyikben egy elég jó hajókereskedés, ahol még battleshipet



is lehet venni). Az igazán fontos hely ezeken a kolóniákon a kocsma (tudjuk, hogy nem illik ekkora közhelyeket leírni, de most ez több szempontból is így van). Ha már előrejutottunk a kalandokban addig, hogy visszafizettük a kölcsönkapott 11.000 aranyat *Archibald*nak, akkor ezekben a városokban különös dolgok történnek velünk. Amint belépünk egy vendéglátóipari egységbe, egyből megszólít a kocsmáros úr, és gyorsan magasröptű társalgás indul kettőnk közt. Ennek keretében elmondja többek között, hogy el, akkor vívás következik, amelynek mindenképpen az a vége, hogy karrierünknek lőttek. Egyébként *Sir David* is megtagadja a segítséget a keresésben. Aztán ott van az egyetlen női szereplő, *Anna*, aki ráadásul fiatal is...

Valamelyik spanyol városban összefuthatunk egy *Pablo* nevezetű ürgével is, akit épp lopás miatt köröznek a spanyol hatóságok. Nagylelkűen fel is ajánljuk neki, hogy elbújhat a hajónkon, majd később azzal a javaslattal áll elő, hogy vigyük el egy spanyol városba, és ő ott majd kémkedik nekünk.



A játékban természetesen lehetőség van a városok megtámadására is. Az ellenséges kikötőket megközelítve a parton célpontok jelennek meg. Ezek erődítmények, és a hajókhoz hasonlóan leolvashatjuk alattuk az állapotukat százalékban, és a bennük lévő katonák és ágyúk számát. Egy ilyen támadáshoz mindenekelőtt olyan hadihajóra van szükségünk, amin rengeteg nagy kaliberű ágyú van. Ennek a feltételnek leginkább a battleship felel meg. Az első és a hátsó ágyúi már 2.5 mérföldről hatásosak, de legjobban az oldalsók használhatók 1.5 mérföld távolságból. Ha a csapatunkba tartozó hajókat nekivezényeljük az erődítményeknek, akkor érdekes fordulózómanőverbe kezdenek, és oldalsó ágyúikkal tüzelnek. Ez persze problémát szokott okozni akkor, ha túl sokan akarnak egy szűk öbölben így fordulózni, tehát folyamatosan figyelnünk kell őket az esetleges ütközések elkerülése miatt. Arra is ügyeljünk, hogy minden csatába induló hajónk állapota 100%-os legyen, mert az erődökből elég erős ágyúzást szoktunk kapni. Mihelyt elpusztítottuk az összes erődöt, jelenti az első tiszt, hogy a város megadta magát. Ekkor már nincs más dolgunk, csak az '**Esc**' megnyomása, és máris a település főterén találjuk magunkat.

Sajna a térképen nem változik semmit, a város ettől még nem kerül angol uralom alá, de kárpótlásul felkereshetjük a boltokat, és ingyen vihetünk bármit. Ilyenkor már csak a hajóinkon múlik, hogy ki tudjuk-e pakolni az egész várost. Viszonylag jó üzleteket csinálhatunk így, de érdemes a térképen elolvasni a városinfokat, mert amelyikre azt írják, hogy nem valami gazdag hely, abból nem sok hasznunk származik. Ha meglátogatjuk a kormányzót, meglepve tapasztaljuk, hogy nincs otthon. Az lenne a jó, ha tudnánk a helyéreültetni valami angol fazont...

Caracas-ban lakik egyike azon három kapitánynak, akik szeretett **Hefestus**-unktól (ezzel a fregattal kezdtük a játékot) megszabadítottak minket. Természetesen minden vérbeli hajóskapitány meg kívánja bosszulni hajója elvesztését, így hát irány **Caracas**.

A város közepén áll egy szép nagy ház, ahová eddig sikertelenül próbáltunk bemenni. Most viszont otthon találjuk a ház urát, akivel rövid szó-, majd kardpárbaj következik. Ha legyőzzük, elmondja a másik kapitány tartózkodási helyét,



akit szintén felkereshetünk némi bájcsevegés céljából. A harmadik jómadarat nehezebben találjuk majd meg, mivel ő a spanyol kincsesflottával hajózik. Ez mindenesetre egy jó nagy falat lesz...

Felesleges lelőni előre ezeket a poénokat, a játék úgy érdekes, ha mindenki végigharcolja minden részletét. Feljebb ennek megfelelően csak durván vázoltuk fel a történet lényegét. A cél itt a kaland lehetőségének ismertetése volt.

Sok mindenre rá lehet jönni már a játék elején, amikor például *Archibald*dal beszélgetve mindketten azon elmélkedünk, hogy a spanyolok nem szoktak ilyen közel merészkedni az angol vizekre. Nyilvánvaló hát, hogy valahonnan megtudták a **Hefestus** várható érkezését. Na de kitől? Ez is egy kiderítésre váró rejtély.

Ugyanilyen okból említenénk meg azt a bizonyos kocsmai esetet *John* kapitánnyal. Ugyebár akkor tűnt el a talizmán fülbevalónk, amire nagyon kellett volna vigyázni. Később találkozunk egy kocsmában *John*nal, de ha ráfogjuk, hogy ő lopta



Ha később is visszatérünk ebbe a városba, akkor megint le kell rombolni az erődöket, amiket időközben felépítettek (vagy szerencsés esetben még nem fejezték be) a város lakosai.

Rejtélyek és kalandok akadnak még jócskán, de ez már valóban nem fér bele ebbe a leírásba. Itt, a végén egy rövid értékelés következik, és ismertetésre kerülnek a játék hibái is. Először is, a pénzgyűjtés elég hosszú időt vesz igénybe, ha csak kereskedni akarunk. Ez nem lenne olyan nagy baj, csakhogy ettől dögunalmas lesz a játék. Tehát szinte kötelező katonai pályára lépnünk, és ellenséges hajókat támadnunk. Ha viszont már van elég pénzünk, akkor is nagyon ritkán lehet hajógyárban erős vitorlásokat, warshipet vagy battleshipet találni. Tehát az üdvözítő módszer az, ha elfoglalunk egyet. Ezt viszont nagyon nehéz kis hajókkal megtenni. Csak akkor sikerülhet, ha nagy a flottánk. Ezzel el is érkeztünk a program egyik legkínosabb fogyatékosságához, a lassuláshoz. Ha egyszerre tíznél több hajót kell irányítani, akkor egy 486-DX2/80-on élvezhetetlenné lassul a 3D animáció. Ráadásul ehhez nem is kell a képernyőn lennie a hajóknak, mindössze a vezérlésük vesz el annyi időt, hogy kellemetlenül lelassítja a gépet. Ha ehhez még azt is hozzávesszük, hogy a spanyolok általában 5-8 hajóval szoktak megjelenni, és hogy esélyünk is legyen ellenük, nekünk is legalább ennyi hajó kell, akkor az eredmény 10-15, vagy még ennél is több hajó egy csatában, és akkor még nincs is mögöttünk a part a pálmafákkal meg a sziklákkal. Ez kész katasztrófa szegény 486-os számára...

A grafika ennek ellenére mindenütt nagyon szép, külön élvezet felkutatni mindig újabb és újabb városokat, hogy ott érdekes helyekkel találkozzunk.

Sokszor összefutunk olyan hajókkal és kapitányokkal a játék során, akikkel már korábban is találkoztunk. Lehet, hogy annak idején szinte minden kapitányt lehetett névről ismerni, de mindenesetre furcsa például egy holland hajón viszontlátni azt a kapitányt, akit alig fél éve érdemei elismerése mellett nyugdíjaztunk. Az már valamivel könnyebben emészthető probléma, hogy azt a fregattot, amelyiket pár hónapja adtunk el egy francia hajókereskedőnek, most kalóz zászló alatt hajózva látjuk viszont.

Előfordul néha, hogy egyik kapitányunk szőrén szálán eltűnik a hajóinkról. Ez csak akkor kellemetlen, ha kiváló tulajdonságokkal rendelkezett az illető. A jelenség egyébként egy játékállás visszatöltése után figyelhető meg. Aztán meg ott vannak azok a kapitányok, akik megadják magukat a hajójukkal együtt. Ezeknél előfordulhat, hogy *Unknown* névre hallgatnak, ami először poénos, de ha már nem csak egy ilyen kapitányunk van, akkor kifejezetten zavaró.

Már csak egy dolog ismertetése maradt hátra ebből a játékból. Ha már túl későre jár az idő, és a szemeink már kifolynak a képernyő bámulásától, akkor használjuk a '**Ctrl**'+'**X**' billentyűkombinációt, amely segítségével visszacsöppenünk a régi, jól ismert világunkba, ahol legfeljebb csak software-kalózokkal hozhat össze a sors.

Ggab

Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

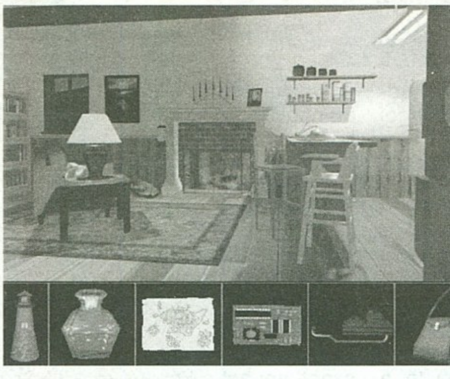
Kiadó: Ocean
Tesztpéldány: Ocean

Grafika: ■
Hang: ■■
Design: ■■
IQ: ■■■■■



LIGHTHOUSE

A **Sierra On-Line** egy újabb izgalmas kalandjátékkal állt elő, mely legjobban a **Shivers**-hez hasonlítható. Ennek története viszont valamivel értelmesebb, és kevesebb logikai feladványt vár ránk.



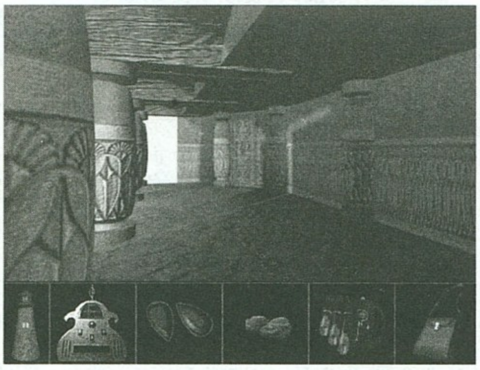
A **Lighthouse**-ban egy titokzatos lény ellen kell felvennünk a harcot, mely elrabolja barátunk kislányát, természetesen pont akkor, amikor nekünk kell felügyelnünk rá. A gonosz megjelenésére úgy kerülhetett sor, hogy barátunk valami teleport-szerűséget csinált, de nem egészen olyan lett, mint szerette volna. A teleport túloldaláról pedig egy fémből levő, félig madár, félig ember formájú lény átjött a mi világunkba.

A program grafikája végig renderelt, a történetet pedig a főhős szemszögéből látjuk (kivételt képeznek ez alól az átvezető animációk). A játék irányítása egyszerű, mindössze egyfajta kurzorunk van, azzal csinálhatunk mindent. A képernyő alsó sávjában bal oldalon a főmenübe vezető ikon van (egy világítótorony), mellette pedig a nálunk levő tárgyak láthatók. Nem sokkal a kezdés után felvehetünk egy táskát. Ha a képernyőn lent éppen nem látunk egy tárgyat, akkor azt általában abban találhatjuk meg (ha egyáltalán felvettük már). Azt hiszem, nem érdemes tovább nyújtani a bevezetőt, tekintettel arra, hogy a végigjátszás elég hosszú lesz.



Saját lakásunkban indul a játék. Toljuk arrébb a széket, majd nyissuk ki a fiókot, vegyük ki belőle a naplót és olvassuk el. A dobozból vegyük ki az öngyújtót, majd halgassuk meg az üzeneteket a telefonon levő gomb megnyomásával. A harmadik üzenetben barátunk kéri segítségünket, így sürgősen el kell hozzá mennünk. Nézzünk ki az ablakon, majd az íróasztaltól balra levő fiókból szedjük ki a kocsikulcsot. Fogjuk meg a táskát és az esernyőt, nyissuk ki az ajtót, és kulcsunkkal clickeljünk a szabadban. Beszállunk autónkba, és elhajtunk barátunk házához. Jópofa ötletként a program címfelirata csak most következik.

Vegyük ki a postaládából a levelet, majd sétáljunk a bejárati ajtóhoz. A balra levő lámpásból vegyük ki a kulcsot. Hajoljunk le, és húzzuk arrébb a tárgyakat. Az egyik alatt egy újabb kulcsot találunk. Menjünk a ház mögé, nyissuk ki a kis kamra ajtaját és a benne található dobozt. Kapcsoljuk át a kapcsolókat, melyek közül a harmadik vissza fog ugrani eredeti állapotába. Vegyük fel a feszítővasat. A házban először a nappalit látogassuk meg, ami egyben amerikai módra a konyha is. A hűtőszekrényből vegyük ki a cumisüveget. Az asztalon pár papírlapot találunk, melyeket olvassunk el. (A játék folyamán többször találunk még mindenféle papírlapokat, könyveket, ezeket mindig lapozzuk végig.) A könyvespolc üvege mögött egy iránytűt lelünk. A szemközti szoba a bevezetőben említett kislánynak, *Amandá*nak a szobája. A földön egy felhúzható játékkatona van. Csiklandozzuk meg a gyereket, majd mikor sírni kezd, itassuk meg. (Érdekes módon a tejesüveg csak úgy odarepül a szájához.) Sétáljunk át a dolgozószobába. Ha valamikor meghalljuk, hogy *Amanda* sírni kezd, rögtön rohanjunk oda, és láthatjuk, amint egy ronda fekete lény megfogja és elviszi a kislányt. Ne menjünk utána, egyelőre folytassuk a nézelődést a házban. A dolgozóban az íróasztal felső fiókjában egy levélvágó kést találunk, melynek segítségével már el tudjuk olvasni a levelet. Ebben olvashatjuk a páncélszekrény kódját is **(5-18-28)**. A nagyobb fali polcon középről pakoljuk el a könyveket. A széf kinyitásához forgassuk a korongot jobbra egy teljes fordulatot, majd az 5-ös számig, utána balra egy teljes fordulatot, és tovább a 18-ig, végül pedig jobbra a 28-asig. Az asztal redőnye alatt pár papírlap vár, valamint egy dobozka. Ez egy elég cseles szerkezet, rendesen meg fog vele gyűlni a bajunk. Mindenekelőtt forgassuk körbe. Az egyik oldalán egy kis kulcs van középen, tekerjük meg, mire kinyílik a doboz egyik oldala. A kis négyzeteket nyomkodjuk végig balról jobbra, fentről lefele haladva. Ezután tologassuk a nagyobb elemeket addig, míg látható nem lesz egy kis piros gomb. Nyomjuk meg, mire a ládikó másik része nyílik fel. Itt egy nagy piros gomb várja, hogy megnyomjuk. A kocka balra levő oldalának közepén clickeljünk a szürke gombra, majd ismét a nagy piros gombon nyomjuk meg egerünket. A kinyíló kis fiókból egy kulcs kerül elő. A piros gomb megnyomása egy újabb rejtekhelyhez vezet. A kinyíló rész jobb alsó részén érintsük meg a kis négyzetet, majd rakjuk ki a madár alakú képet. Ha elkészültünk, egy papírszalag jön ki a dobozból, jelek sorozatával.

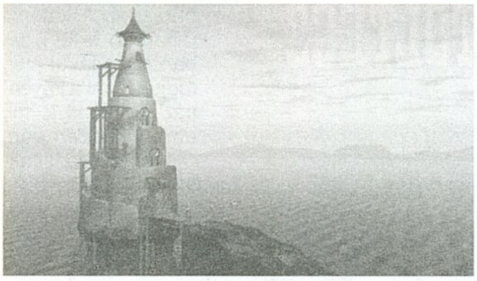


Jegyezzük meg, majd toljuk vissza a mintákat. Forgassuk jobbra a dobozt, tekerjük meg az egyik kulcsszerűséget, majd a jobbra levő oldalán nyomjuk meg a középső szürke gombot. Nyomkodjuk be a kék területeket, az alsó halat, majd a halban megjelenő gombot. Ezután cselekedjünk hasonlóan a szürke részekkel és a felső hallal. Egy kulcslyuk válik szabaddá, melybe pont beleillik a nálunk levő kis kulcs. Hagyjuk itt a dobozkát későbbre. A polcról sok dologra lesz szükségünk: a fém madárra, a kagylókra, és a két kis piros kőre.

A folyosó végéről nyílik a laboratórium, melynek kódja az egyik lapon volt rajta **(8-24-96)**. Jobbra egy nagy fehér és piros színű szerkezet látható, oldalán egy kis ajtóval. Kapcsoljuk be, majd menjünk vissza az ajtó melletti fehér ládához. A feszítővas kétszeri használatával sikerül hozzáférnünk a benne levő zöld üvegekhez. Az egyiket vegyük ki innen. Az asztalról vegyük fel a forrasztópákát, a biztosítékot, a mikroszkóp előtt levő fekete drótdarabot, és a papírokat. Az irányítópult melletti szerkezet nem működik, ki kell benne cserélnünk az egyik biztosítékot, és a szétégett drótdarab helyére újat kell forrasztanunk. A pulton kapcsoljuk be mind a nyolc kapcsolót, majd húzzuk meg a bal oldali kart. A lépcső tetejéről üssük le az ajtón levő lakatot (harmadszorra fog csak sikerülni), fent pedig cseréljük ki a zöld körtét a lámpában, és a szerkezetet a felső részénél dugjuk be az áramba. Lent vegyünk magunkhoz egy újabb zöld valamit. A ház mögötti kapcsolószekrényben átkapcsolhatjuk már a harmadik kart is, majd indítsuk újra a számítógépet a **Retry** feliratra történő click-eléssel. Az irányítópulton húzzuk meg a jobb oldali kart, majd menjünk be a teleportba.

Sétáljunk a parton, és vegyünk fel négy követ. A kikötőnél egy üvegben egy levelet találunk, a stég végén pedig egy fém rudat. A torony előtt levő bal oldali oszlopon toljuk el a kis kör alakú fémlemezt, és helyezzük be ide a fémrudat. A híd leeresztéséhez úgy kell irányítanunk a kampót, hogy az felhúzza a másikat (a fémváz jobb alsó része felé kell irányítanunk az egyiket, onnan már egyszerű). Menjünk fel a lépcsőn, míg egy rácsos kapu nem állja utunkat. Szedjük ki a katona hátából a kulcsot, és tegyük a nálunk levő fémmadárba, majd repítsük azt be az órába. Indítsuk el az ingát, és mentsük el a játékállást. Nyissuk ki a kaput, és menjünk a fenti szobába. Az íróasztal jobb alsó fiókjában lökjük arrébb a szögeket és nyissuk fel az alatta levő falemezt. Vegyük ki a kulcsot és zárjuk be vele az ablak rácsát. Mindezt a madár elkergetésétől kezdve nagyon gyorsan kellett tennünk, de most már nyugodtak lehetünk, nem fog megzavarni az a csúnya madárember. Nyissuk ki az íróasztal bal oldali nagy fiókját, nézzük végig a dossziékat és vegyük ki a kulcsot. A széles fiókban egy kezelőkart lelünk. A bal felső fiókban nagy rakás szemét van, túrjunk bele a bal alsó, jobb felső majd középső részébe. Innen a rugóra lesz szükségünk. A szekrényajtó mögött pár tekercs van, néhányat még el is tudunk olvasni közülük. A koponya alatti fiók, mely a dossziék között lelt kulccsal nyílik, egy sípot rejt magában. Pakoljuk át a két vázát máshova, és húzzuk arrébb az üveg mögötti polcot. Vegyünk ki onnan mindent, bármi is van ott (de azért egynél több tárgyat ne keressünk). A hulla nyakából vegyük fel a medált, esetleg verjük le a fejét.

Menjünk le a következő ajtóhoz. Itt van bent a madárember is, aki amint észreveszi érkezésünket, egy ráccsal elzárja utunkat. Az egyik kődarabbal vágjuk fejbe a madarat, majd egy másodikkal a kart, amit meghúzott az imént. Itt is zárjuk be az ablakrácsot. A nagy asztalon egy négyfejű szerszámot lelünk, meg még pár csavart is. Vegyük el a kisasztalról a távirányítót, mely egy közepes méretű dobozka. Tegyük a fúrófejhez a távirányítót, és a fúró segítségével bontsuk meg az előlapot. A speciális szerszámmal lazítsuk ki a belül levő drótot, és cseréljük ki egy újra, ami éppen van is nálunk. Rak-

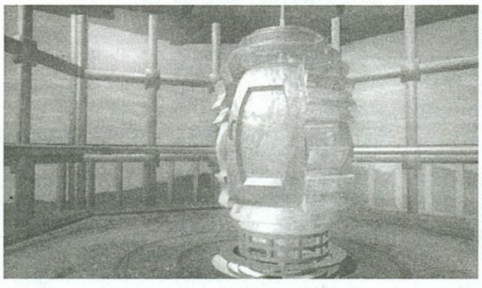


juk össze a dobozt, és vigyük magunkkal a legfelső szobába. A távírányító bal oldali gombjával leereszthetjük a létrát, mely az egyik falon lóg. Menjünk fel, vegyünk fel mindent, ami itt van (2 fogaskerék a földön, L alakú fémdarab az asztalon, hajtókar az egyik oszlopon). Szerencsénkre éppen itt van egy szerkezet, amiből pont két darab fogaskerék hiányzik, így nyugodtan meg is szerelhetjük azt. Szükség lesz még ennek működtetéséhez az előbb említett karra is. Az egyik falon van egy kapcsoló, tegyük szabaddá és húzzuk meg, a denevér alakú repülő szerkezet könnyedén legördül a sínen. Forgassuk a kart tizennégyszer, az óramutató járásának megfelelően. Szálljunk be a gépbe, és a bal oldali gomb megnyomása és a kar meghúzása után már a levegőbe is emelkedik denevérünk.

A templomhoz kerülünk. Menjünk fel a lifttel, majd menjünk be a szemközti ajtón. Egy robotszerű lény fog előjönni, *Lyril*. Nagyon sokat tud beszélni, de szerencsére az egérgomb nyomogatásával — kisebb részletekben — átugorhatjuk szövegelését. Adjuk oda neki a nálunk levő kagylókat és csavarokat, és mutassuk meg neki a parton talált segélykérő levelet. A középső kar meghúzásakor kiderül, hogy *Lyril* nem egészen bízik meg bennünk. Menjünk ki (vagy ha a lány nagyon nem akar elengedni, húzogassuk a vezérlőpulton található karokat). Balra egy másik terem van, közepén egy ronda növénnyel. A bal, majd a jobb oldali csengő megszólaltatására kinyílnak szemei, majd a csengetés hasonló megismétlésére a középső rész is nyitott lesz. A középső kis karokat mozgassuk úgy, hogy a függőleges kart le lehessen húzni, majd háromszor ismét csöngessünk a megszokott módon. Húzzuk le a nagy kart és hajtsuk rá a felsőt. Egy kis lemez esik ki, amivel sétáljunk át az emelet túlsó végén levő terembe. A kék, kör alakú tálba helyezzük be a korongot, és nézzük meg a hologram-üzenetet a piros gomb segítségével. Irány vissza a középső terembe, hívjuk elő *Lyril*-t, és kezdjük el ismét mozgatni a vízszintes kart. Előbb-utóbb előkerül a madárember és megtámadja a lányt. Mozgassuk a nagy kerek fémlemezt a fémmadárhoz legközelebbi pozícióba és itt húzogassuk lefelé, míg a mágnes el nem kapja a hátát. Most már meghúzhatjuk a középső kart, miután *Lyril* elmondta újabb gondolatait.



A raktárban elég sok tárgyat találunk: az előttünk levő ládából egy áramkört, egy másik dobozból egy háromvégű valamit, a fa ládákból pedig három egyéb vackot kell felszednünk. Az irányítópult fölött egy kép lóg a falon, mely még elfér táskánkban. A pultról olvassuk le a vulkán koordinátáit, majd menjünk vissza egy szinttel. Ha most a kart előre toljuk, egy emelettel feljebb jutunk. A bal oldali szerkezetet csatlakoztassuk a földhöz. Az irányítópulton először húzzuk meg a négy piros lámpa melletti kart, majd a jobb oldali kapcsolót nyomjuk meg. Kapcsoljuk be a bal oldali négy monitort, valamint a jobbra levőt. Az utóbbi alatt van két korong, ezek közül tekerjük a bal oldalit addig, míg meg nem jelenik a világítótorony, majd a jobb oldalit, míg a dolgozószobát nem látjuk a képernyőn. A jobb oldali korong melletti gomb megnyomásával rögzítsük a célpontot, ide fogunk hamarosan teleportálni. Az irányítópult melletti két nagy kar közül előbb húzzuk meg a bal oldalit, majd a másikat. Nyomjuk meg a bal alsó gombot, és állítsuk be a kijelzőn levő vonalakat úgy, hogy fedjék egymást, és metszéspontjuk a kis körben legyen. A képernyő fölötti két kis kapcsolót állítsuk át, majd húzzuk meg a jobb alsó kart. Itt érdemes ismét elmenteni a játékállást. A vízszintes kart húzzuk most meg, és figyeljük a mutatót. Amikor az eléri a piros vonalat, clickeljünk ismét a vízszintes karon. Fontos, hogy időben nyomjuk meg a kart másodjára. Végül még egyszer húzzuk meg a monitor alatti kapcsolót, melynek hatására elkészül a teleport, menjünk is át rajta.



Ahogy terveztük, a dolgozóba pottyanunk. Az íróasztalon ott vár a kis dobozka a rejtvény maradványával. Helyezzük a medált a szürke, korong alakú területre, majd a két piros, könnycsepp alakú valamit. Nyomjuk meg a doboz tetején levő gombot, majd forgassuk végig az összes gyűrűt úgy, hogy a végén a régebben lejegyzett jelsorozat legyen (általában: kör, háromszög, négyzet, kereszt). Időnként kattanás jelzi, ha már eleget forgattuk a szerkezetet. Egy kis üveg kerül hozzánk eme hosszas procedúra eredményeként. Menjünk a laboratóriumba, fent cseréljük ki a zöld üvegbúrát, a fehér dobozból vegyük magunkhoz az utolsót, reset-eljük a számítógépet, húzzuk meg a vezérlőpulton a kart, majd menjünk be a teleportba.

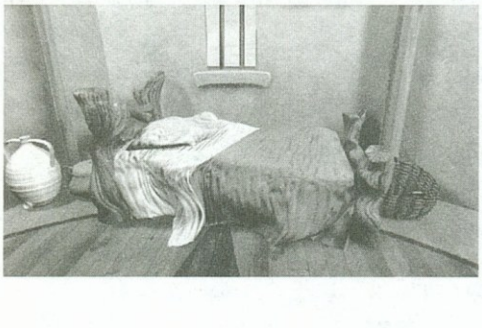
Ismét a tengerpartra kerülünk, ahonnan sétáljunk a toronyba. Induljunk el ahhoz a szobához, ahol a madárember volt, de ezúttal a keskeny folyosón forduljunk jobbra és menjünk le a lépcsőn. A daru segítségével emeljük át a két súlyt és a kampós fém korongot a vízben álló hengerre. Ezzel megnyílt előttünk a kijárat. Már csak be kéne mászni a tengeralattjáróba, ehhez azonban szükség lesz egy hídra, mely oda visz. A dokk szélén levő szerkezetet tekerjük addig, míg a megnyúló híd el nem éri a tengeralattjáró tetejét, majd a kis karral rögzítsük a fogaskereket, hogy a híd ne jöjjön vissza idő előtt.



A tetőn bemászva először vegyük utunkat a jármű eleje felé. Fordítsuk el a kulcsot, majd a nálunk levő kart tegyük a helyére, a jobb oldali részen levő lyukba. Kapcsoljuk át a jobb oldali kapcsolókat, bezárva ezzel a tengeralattjáró tetejét. A bal oldali három kapcsoló közül egyelőre csak a legalsót piszkáljuk, a többire később lesz szükség. Forduljunk balra, ahol egy újabb szerkezet vár. A két kis kapcsolót nyomjuk le, majd csavarjuk meg az első kereket. Amikor a csőben a kék vonalig áll már a víz, fordítsuk el a másik kis kereket is. Forgassuk el az irányítópulton a bal felső kulcsot. A tengeralattjáró végén levő ajtót a mellette levő tárcsával nyithatjuk, bent a nagy karral indítsuk el a motort. Irány vissza a hajó elejébe, és fordítsuk el a harmadik, középső kulcsot is. A tengeralattjáró középső részén van a navigációs szerkezet. Az egyik csőben egy térkép van, melyről leolvashatjuk a hajóroncs koordinátáit. A földgömbön megnyomva az egérgombot előjön két kijelző, állítsuk be a bal oldali számot 20.67-ra, a jobb oldalit pedig 118.96-ra (mindkét szám begépelése után az Enter-t kell megnyomni). Bejelölhetjük magunknak előre a vulkán helyét is a térképen (22.01, 119.11). Nyomjuk meg egerünk gombját az alsó piros jelen, ezzel beállítva a navigációs gépet a hajóroncsra. Nyomjuk meg az Enter-t, majd menjünk a tengeralattjáró elejébe, és a jobb oldali karral — melyet mi tettünk oda — induljunk el.

A leírás hátralevő része a következő számban lesz leközölve, ide sajnos már nem fért el a Red Alert cikk miatt.

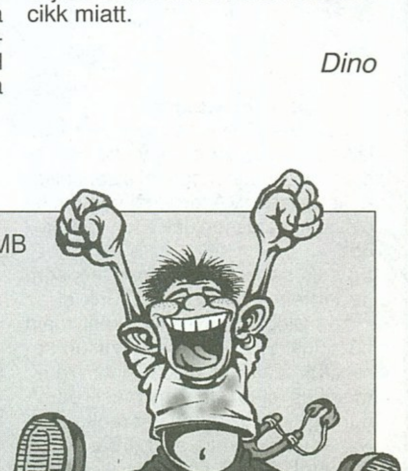
Dino



Minimum hardver: 486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB, GUS

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Sierra

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



3 SKULLS OF THE TOLTECS

Menjünk ki a folyóhoz, és próbáljuk ki horgásztudásunkat. Egy kürt akad a horgunkra. Most vissza a kézikocsihoz (egyébként, ha már jártunk valahol, akkor az rögződik a térképen, és segítségével sokkal könnyebb közlekedni), majd menjünk a **Forte Apach** katonai táborba. Az erődítmény előtt egy mozdony álldogál, benne a vezetője sakkozik a **big town**-i állomásmesterrel. Menjünk be a táborba. Egy katona éppen az újoncok kiképzésével foglalatoskodik, méghozzá a helyes szalutálás technikájába avatja be őket. Elég sok új ajtó van, csak úgy nagy vonalakban vázoljuk a teendőket. Ha megfújjuk új kürtünket, akkor a fent őrködő katona bevonja a nemzeti lobogót. Következtetésképpen arra vár, hogy vegyük fel. Az egyik zárt ajtó mögött az ezredes fürdőzik. Ha benézünk az ablakon, és megszólítjuk, akkor arra kér, hogy adjunk neki egy törülközőt. Erre a célra mi sem jobb, mint egy amerikai nemzeti zászló. Most nézzünk el mondjuk a konyhába. Vegyük fel a csípős chilit a szekrényből. Tegyük be a mini-farakást a tűzhelybe, majd a kávéfőzőbe a kávét, és ezt

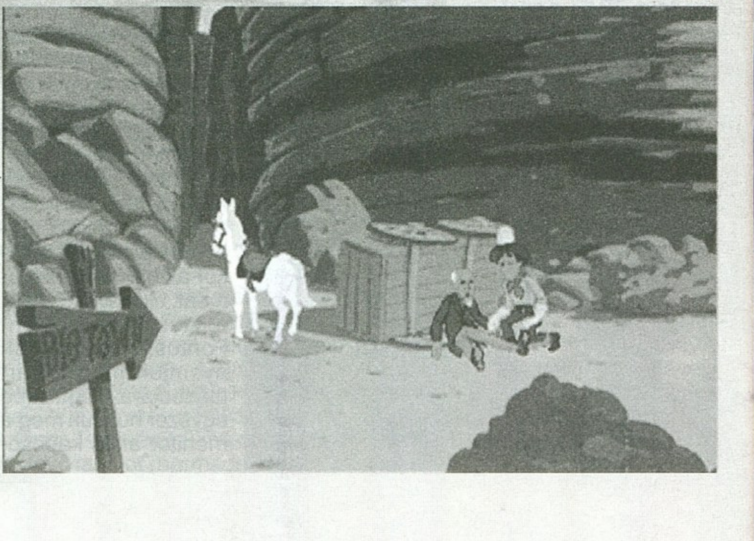


tegyük a tűzhelyre. Hoppá, gyufa is kéne... Menjünk sorba az ajtókon, találkozunk egy őrrel, egy kínai ruhatisztítóval, majd magával az antialkoholista-ligával. A kínainál vegyük fel a rizsát, majd menjünk a két vénlányhoz.
Egy kis beszélgetés után ránk sem hederítenek, inkább húzzunk el az indián faluba. Vegyük fel a kést, majd nézzünk be a sátorba a lyukon keresztül. Egy-két új cucc vár ránk: mágikus felhő, stb. Egy másik sátorban egy doboz gyufa vár ránk.
Nyomuljunk vissza a táborba. Az ezredesről kiderül, hogy egy kicsit ideges típus, és indiánfalu-lerohanási kórban szenved. Menjünk be az ezredes szobájába, és nyúljuk le a szappant, valamint az egyenruhát. Ha az egyenruhát jobban szemügyre vesszük, kiderül, hogy piszkos, és egy kulcsot is lelünk benne. *Laconte* kulcsát. Be is adhatjuk a kínainak a ruhát tisztítani, megmondja, hogy jöjjünk vissza érte később. Addig menjünk megint az erdőbe, és kaparjuk le a rágót a késsel. Vissza. Kész a ruha, rakjuk zsebre.
Most menjünk el a kolostorba. Az őrt álló francia megmondja, hogy szívesen beengedne minket, de sajnos tilos. Nem baj, azért megajándékoz minket egy doboz extra-extra-extra-extra-light dohánnyal. Most pedig irány a horány, izé, indiánok. A főnök sátra előtt álló rézbőrű közli, hogy odabent titkos megbeszélés van, tilos a bemenet. Kérdezzük meg, hogy mi lenne akkor, ha esetleg adnánk valamit azért, hogy bemehessünk. Oké, mondja. Kérdezgessük, mi az, ami kell neki. Kiderül, hogy az óhajtott tárgy szilárd, rózsaszínű, rugalmas, lágy, mindig változtatja az alakját. Egyértelmű, hogy egy rágógumira van szüksége a fiúnak. Be is enged egyből.
Odabent a főnök nagyban tárgyal a szenátorral (nem, most nem *Senny*ről van szó) a tolmács segítségével. A főnök békét ajánl, de ahhoz a békepipából is szívni kell. Ezt viszont a szenátornak sehogy sem akaródzik megtenni. Meglátnak minket, és elég különböző véleményt alkotnak szellemi fejlettségünk mértékéről. Mindenesetre mondjuk meg, hogy mi akarunk a békepipából szívni. A főnök szívélyesen oda is adja a cuccot.
Most nagyon gyorsnak kell lennünk: A light dohányt bele kell tömni a békepipába, hogy ne fulladjunk azért meg, és úgy szívni belőle. A *Senny* látván, hogy nem lett semmi bajunk, erőre kap, és ő is jó mélyet szív a pipából. Minden oké, a béke megköttetett, kezdődhet a banzai! Mi meg addig szedjük ki a főnök sátrából az árpamagot. A katonai táborban a konyhában a gyufával meg tudjuk főzni a kávénkat, vegyünk is fel, amint készen van.
Nézzünk el a vízeséshez. Ha felmászunk, és használjuk a kötelet, új helyszín tárul a szemünk elé, méghozzá a kolostor más megközelítésben. Mindenesetre hősünk közli, hogy esetleg megláthatnak a franci-



ák, úgyhogy nem ártana elhúzni innen a csíkot. Sebaj, menjünk el a kolostor főbejáratához, és próbáljunk meg életet lehelni a szundikáló mexikóiba a kávé segítségével. Eléggé morcos lesz reánk, amiért felkeltettük, de ha már úgyis ébren van, kérdezzük ki a fickót. Ő is egy forradalmár, stb., stb.
A következő teendőink: meg kell szerezni a vödröt, teletölthetjük vízzel, majd a temetőben kikelteni az árpát, vihetjük ezután a piakomponenseket a szeszfőzdébe.
Hoppá, sajnos fogy a hely **(Hát miért nem szóltál, hogy kisebb képeket tegyek be ? - Kunci)**, úgyhogy véget vetünk a leírásnak, ami egyébként sem teljes leírásnak indult. Reméljük, hogy kedvcsinálónak elegendő volt, felkeltette a figyelmet, és minél többen beneveznek majd erre a nagyszerű programra. Szándékosan elrejtettünk néhány megjegyzést, amit lehet tippnek is nevezni, azért, hogy a játékos inkább egyedül próbálkozzon, hiszen úgy az igazi. A viszonthallásra.

Iwo



TIME LAPSE

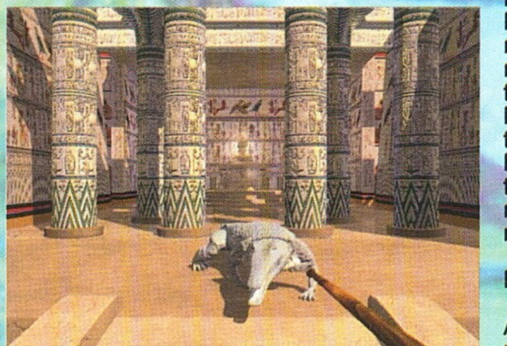
Mélyen tűzdelt tőgyeim és uraim! E számban már másodszor nyomul a H2-Óhhh Team, többek sajnálatára. Azoknak, akik még nem tudták ki(he)verni a ***Toonstruck*** megrázkódtatásait, talán némi megnyugvásként szolgál az, hogy a megszokott mókázós kis bevezető helyett most komolyabb dolgokról lesz szó. Nem is szaporítsuk tovább feleslegesen a drága karaktert, vessük bele magunkat az alant elterülő néhány (bocsánat: néMENNYI) oldalba!
Hirtelen elkomorulásunknak a ***Time Lapse*** nevű valami az oka, amit minden meggyőződésünk ellenére játéknak fogunk nevezni a továbbiakban. Az igazság ugyanis



az, hogy már NAGYON elegünk van abból, hogy mindenféle cégek kiadnak renderelt-rájtrákolt, színes-szagos, ezercédés, memóriazabáló szopvereket, amikről röpke 10 perc alatt kiderül, hogy játéknak annyira rosszak/unalmasak/nehézkesek/windows-osak, hogy a tisztelt játékos megkönnyebbülten sóhajt fel afelett érzett örömében, hogy mekkora szerencse, hogy nem úgy vette a proggy-t, hanem elkérte a PC Ultra szerkesztőségéből (ha meg mégis megvette volna, ezerrel igyekszik túladni rajta). No, de miért is jutott eszünkbe a ***Time Lapse***-ről eme kis eszmefuttatás? Mindjárt világossá válik az egész, ha egy aprócska pillantást vetünk mondjuk az installálásra. Az első CD-t behelyezve (ja, Win 95 required...) automatikusan indul az **Install Shield**-es telepítő (vagy ha már telepítve van, akkor a játék), és itt ér bennünket az első meglepetés: **Custom Setup**ot választva közli a telepítő, hogy 44 Mega (!) szabad helyre lesz szükség. Ha inkább **Compact Setup**ot választunk, a derék szoftver nem mond semmit, csak felteszi ugyanazt a 44 Megát... Ha a telepítés után próbálnánk meg indítani a játékot, az visítva közli velünk, hogy most újraindítja a Win95-öt, mert őneki 640x480x256 kell (nem árt, ha van **QuickRes** installálva).
És mindezen viszontagságok után végre-valahára elindul a játék... A megrázkódtatások ezzel még nem értek véget, ugyanis a kissé darabos és kb. a '94-es színvonalnak megfelelő intro után a gaméról kiderül, hogy nehézkesen kezelhető, lassú és unalmas. S mindezt a kedves vevő megkaphatja négy (!) CD-n, windóze alá, mindössze tizengilisztaezer forintért... Mindegy. Hogy lássátok, a H2-Óhhh Team mennyi mindenre képes olvasóiért (és választóiért), annak a néhány eszementnek a kedvéért leírjuk néMENNYI oldalban azt, hogy mi meddig jutottunk el a ***Time Lapse*** névre hallgató istenátkában.

A játék maga a már nem először látott logikai-adventure, szóval ősöreg ***7th Guest*** és ***Myst***-rajongóknak bizonyára ismerős lesz a stílus. Az irányítást az elején egy kicsit (?) nehéz megszokni, de a Hangya szerint egy fél óra után már természetesnek és logikusnak fogjátok tartani. És most következzék a beígért segítség az induláshoz:

Az introban az üzenetrögzítőnkből megtudjuk, hogy valami professzor ismerősünk az egész életét arra szentelte, hogy megtaláljon egy általa feltételezett kapcsolatot az ősi civilizációk és Atlantisz elveszett városa között. Most úgy tűnik, hogy a prof sikerrel járt, mert húszévi kutatómunka után felfedezett egy nem emberkéz alkotta tárgyat, egy kaput, amivel lehet mászkálni az időben, mellesleg minden idők legnagyobb régészeti felfedezése blablablabla... Nem írjuk le végig, mert egyrészt hatalmas baromság az egész, másrészt ez az atlantiszosdi millió és egy játékból ismerős már. A lé-



nyeg az, hogy ez a kapu a **Húsvét-szigetek**en található és hogy a prof odarendel minket, hogy segítsünk neki Atlantisz megtalálásában. Szóval, a kaland a **Húsvét-szigetek**en kezdődik, ahol a sziklák fele elindulva a kövek között megtalálhatjuk a fényképezőgépet, az út mellet a szobor tövében pedig a naplót. A táborhelyen az asztalon rálelhetünk a gázlámpa működtetéséhez szükséges információra, és a begyújtásához szükséges gyufára.

A parton tovább sétálva előbb-utóbb rábukkanunk a barlangra. Begyújtva a lámpát lemerészkedhetünk. A barlang mélyén egy kőfejet találunk, amelyet megérintve furcsa dolog történik. Az állkapcsa megolvad, és egy kisebb arc formálódik a lávából. Ha a fej melletti követ elfordítjuk, akkor az összegyűlt víz ráfolyik a kis maszkra, és az kihűl. Így már bátran felvehetjük. Ha a nagy kőarc szemeit kezdjük piszkálgatni, akkor kiválaszthatjuk, hogy milyen maszkot akarunk gyártani. S hogy mire is jó nekünk ez az álarcosdi, arra rájöhetünk, ha hátranézünk, aholis három szobor nyújtja felénk a tenyereit várakozón. Ilyet mintha már láttunk volna a Blaha aluljárójában... Nem kell hozzá sok IQ, hogy az ember rájöjjön arra, hogy a kéregető tenyerek a hat maszkot várják epedve. S hogy melyik tenyérbe melyik maszkot kell rakni? Nos, ha a parton sétálgatva megnéztük a szobrokat, könnyű a dolgunk, ha meg nem, szaladjunk vissza, vagy próbálgassuk végig az összes lehetőséget (720-féle kombináció van, úgyhogy jó szórakozást).
Így már könnyen bejuthatunk a belső barlangba. Feltűnik a kapu, s bent az eltűnt archeológus, aki most nincs jelen teljes valójában, de azért előad egy nagymonológot arról, hogy micsoda kétségbeejtő a helyzete, mert csapdába esett az időben, és mivel úgysincs jobb dolgunk, menjünk már utána kiszabadítani. Mivel feltűnik szemünk előtt annak a lehetősége, hogy a múltba visszautazva talán meg tudjuk akadályozni egy bizonyos .... (a felhasználó tölti ki) nevű fiatalember megszületését, boldogan vállaljuk a feladatot... Az időkapu segítségével most három időbe juthatunk el: az egyiptomi, a maya és az anasazi kultúra idejébe. A másik két gomb nem működik a kapun (egyelőre).

Egyiptom

Az egyiptomi időt választva egy kis medence elé kerülünk. Megvizsgálva a medence alján lévő ábrát, fontos hajóindítási ismeretekhez juthatunk (ami nem hátrány egy ilyen magunkfajta sósvízi yeti számára), ami valami négy meg két vödörről szól (itt a Hangya a felismerés boldogan együgyű mosolyával megjegyezte, hogy "Az hat!"), valamint kapcsolókról. Ezt a fejtörőt nem túl nehéz kitalálni, szóval hamarosan hajóra is szállhatunk (ugyan körülnézhetünk a piramis környékén is, de nem jutunk vele egyelőre előrébb).

Átkelve a Nagy Vízen egy csúnya krokodil fogadja tisztelt személyünket. Mivel a krokodil alapvetően ronda állat, gyakorlott orkrajongók még szimpatikusnak tartanák, de a gyakorlott orkrajongók ha előbb nem, a krokodil gyomrában emésztődve rájönnének egetverő tévedésükre... Szóval, mindenféle gyönyörködés helyett kapjuk fel a hajó oldaláról a lándzsát, és a krokodilt szenderítsük vele jobblétre. Célszerű egyébként a nyakát bökdösni, amikor elfordítja a fejét. Ha jó helyre bökünk, a krokodil a fejét csóválja. A harmadik szúrás általában már halálos.
Ha besétálunk az oszlopok közé, akkor szemben egy különös asztal található, jobbra és balra pedig egy-egy kisebb helyiség. Az egyik bal oldali oszlopon három nyomógombot találhatunk. A felső egy piramis, az alsó pedig gyanúsan emlékeztet a terem közepén lévő asztalra. No, akkor kapcsoljuk át a legalsóra és irány az asztal! Az üveggömböt mozgatva feltűnik nyolc Isten képe és jelképeik. Ezeket érdemes lerajzolni egy darab papírra, mert nagyon megkönnyítik a dolgunkat (egyébként roppant ide-



gesítő az, hogy a játékban rengetegszer kell rajzolgatni mindenféle hieroglifákat, amik csak minimálisan különböznek egymástól).
Ha megvan, nézzük meg mondjuk a jobb oldali helyiséget. Rögtön egy ládába botlunk, amelyből megtudhatunk ezekről az Istenekről néhány dolgot (a nevüket szintén célszerű felírni a papírra). Ezen kívül van még egy tekercs, amelyből megtudhatjuk, hogy ***Hathor* Tükre** csak itt, az Istenek templomában használható. Annyi baj legyen, még úgysincs nálunk, menjünk inkább beljebb. Itt van egy szoknyás álló szobor, aminek bekukkantva a szoknyája alá, ha akarjuk, lefényképezhetjük a látványt (senki ne gondoljon semmi jó dologra, nem lesz olyan nagy poén)... A balra levő szobában *Anúbisz* szobra egy tábla keresésre buzdít. Nosza, kezdjünk neki! Ha ügyesek vagyunk, megtalálhatjuk ***Hathor* Tükrét**. Ennek segítségével megtalálhatjuk a kulcsot, amellyel ki tudjuk nyitni a lezárt ládát. A ládában egy táblára lelünk, ezt a legegyszerűbb lefényképezni, mert később még sokat fogjuk nézegetni... A templomot hátrafelé megkerülve nyolc obeliszket találhatunk, rajtuk egy-



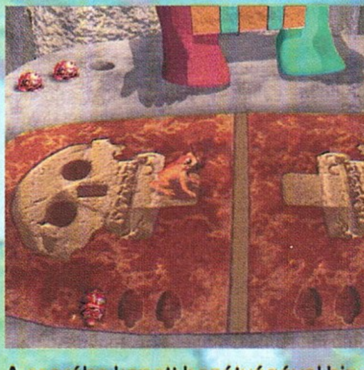
egy Istennel és egy másfajta jelképpel (célszerű ezeket is felvésni a papírra). Az út végén egy kisebb kamrába jutunk. Érdekes. Nyolc szobor. Nyolc különböző színű kristály. Nyolc isten. Nyolc meg nyolc jelkép (s ha már itt tartunk, a Win 95 is valószínűleg pont nyolcadszorra fog kiakadni ennél a résznél...). Hogy hova mi tartozik, azt egyelőre jótékony homály fedi, mert beljebb kerülve egy veszélyes kobra állja utunkat... Menjünk vissza hát, és ugorjunk be a mayákhoz, hátha ott több cseresznyével járunk.

A maya korszak

Az úton felfelé haladva egy zöld szoborfejből egy kis szobrocskát vehetünk fel, amire igen hamar szükségünk lesz az út végén. Itt egy egyszerű "ismételd meg a dallamot" feladat vár ránk (hogy mégis nehezítsünk rajta, próbáljuk meg nyolc feles után megoldani...).
Az ajtón belépve balra egy újabb feladat: négyszer két számot kell összeadni. Nem olyan egyszerű, mint gondolnánk, mert valamiféle rovásírással kell megcsinálni. Még szerencse, hogy a naplóból kiderül, hogy mennyit ér a pont és mennyit a vonás... Ha sikerült a négy összeadást elvégezni, a kart meghúzva a balra levő asztal kivilágosodik. Jobbra fordulva egy újabb feladat, amelytől a gyengébb idegzetűek idegösszeroppanást kapnak: három tárcsa, amelyeknek 8, 12, illetve 16 lehetséges állásuk van. Az archeológus naplója szerint ez valamilyen naptár. Egyelőre gyorsan el is felejtjük őket. A bejárattal szembeni ajtón kisétálva egy térre jutunk, amelyet négy piramis határol.
Sajnos se a bal, se a jobb oldaliba nem mehetünk be, marad tehát a középső út. Itt hamarosan feltűnik egy piros-zöld szobor, kezében egy-egy koponyával. Itt egyszerű a dolgunk, a kő-papír-olló játék mintájára pók-béka-skorpió játékot kell játszani.
Nincs nyerő taktikánk, de az esetek több, mint 50%-ában alkalmazható az, ha olyat választunk, amelyikkel meg tudjuk ölni azt, amelyik megölte volna az előző esetben választottunkat. Hogy érthető legyen: a pók megöli a skorpiót, a béka a pókot, a skorpió a békát. Ha utoljára mondjuk békával jöttünk ki, akkor valószínű, hogy a gép a következő lépésben a skorpiót választja, ezért válasszuk a pókot. Namármost ez a taktika általában bejön, de egyszer csak valami mást fog választani a gép. Ilyenkor kb. az ellentétére fordul a taktikája. Ezért ilyenkor már úgy kell választani, hogy azt öljük meg, amelyik megölné azt, amelyiket az első taktika szerint választanánk. Pl. utolsó volt a béka, ezért úgy gondoljuk, hogy skorpióval jön, ezért választanánk a pókot. No de most a taktika fordult, ezért a gép valószínűleg a pókölő békát választja. Viszont mi még ravaszabbak vagyunk, ezért választjuk a skorpiót. Hu, reméljük, sikerült mindenkit jól megkeverni. Nem olyan veszélyes felfogni egyébként, ha játszunk vele, egyértelműbb lesz.



(Egyébként van egy másik taktika is: válasszuk mindig ugyanazt. Ez persze nem olyan túlságosan jó, de az első két menetet általában meg lehet vele nyerni. Próba, cseresznye. (Persze, a legjobb taktika még mindig az, hogy hagyjuk ez egészbe ezt a francos *Time Lapse*-t, oszt elmegyünk a Galagonyába jól berúgni...))
No, ott tartottunk, hogy sikerült mind a három menetet megnyerni, és felemelkedik mellettünk a függőhíd. Menjünk át rajta, s némi járkálás után egy hang közli velünk, hogy a szépség a pókfonal közepén van. Jó tudni, de ez még nem akadályoz meg bennünket abban, hogy továbbmenjünk. Egy hatalmas kőarchoz jutunk, akinek szintén van közölnivalója, mégpedig az, hogy áldozatot kell hoznunk a továbbjutás érdekében. Akkor forduljunk jobbra. Jé, pókháló! És mi van a közepén? Egy zöld ovális valami (na, ha ez akar lenni a szépség, akkor ennyi erővel Hangyát is odarakhatták volna...). Ez lenne egyébként az áldozat, úgyhogy rakjuk be a kőarc egyik szemébe. Tiszta mázli, hogy csak a bal oldaliba passzol. Némi forgolódás után megjegyzi, hogy csak a fél világot látja. Nézd a kis telhetetlent! Hát akkor forduljunk hátra, ahol valami csillog. Vegyük fel, és jó erősen tegyük bele a kőarc jobb szemébe, amit rögtön be is nyomunk.



A cserébe kapott bozótvágóval biztosítjuk a jobbra jutásunkat. Hmmm.... Akkor nyomjuk be a bal szemét is. Nahát, most már el tudunk menni balra.
Ha jobbra megyünk, akkor egy olyan templomot találunk, amelynek az ajtaján egy krokodil tekereg. Ezt az ajtót úgy lehet kinyitni, hogy beállítjuk a gömb segítségével az első templomban az utolsó fejet. Utána menjünk le a táblákhoz, amelyek a partról felfelé jövet sorakoznak. Keressük meg azt, amelyiken világít a fej (rögtön szemben), azt nyomjuk meg, és máris kivilágosodik, hogy miket kell beállítani a naptáron. A krokodilos templomban találunk egy kő szívet, amit a krokodil szobra előtt elmorzsolhatunk. Erre megjelenik egy piramis, [illegible] egy gyíkocska pihenget. A feladat: be kell színezni a piramist. A baloldali koponyákat megnyomva a gyík az órával ellentétesen indul el, a jobboldalikat megnyomva megegyező irányban. Ez egyébként az egész játék egyik legszemetebb, legundorítóbb, legaljasabb feladványa (pedig a game dobozára az volt írva, hogy játszható hatéves (!!!) kortól...), szóval inkább próbálkozzunk egy másik helyszínen. A majmos templomban az előbbihez képest sokszorosan primitív a feladat: a majomkoponyából előmászó kis zöld pókocskát kell keresztülsegíteni a labirintuson. Figyeljük meg a piros pókok vonulási útvonalát, s így könnyen kikerülhetjük őket, mert erről az útról nem térnek le. A kapott ékkövet pedig illesszük be szemben a helyére. Az utolsó, halálfejes templomban stílszerűen egy csontvázat kell összerakni, akinek szájából a szokásos ékkő kivehető és a helyére tehető. No, ennél tovább itt nem jutottunk (a gyíkos-piramisos rejtvény meghaladta értelmi képességeinket), szóval menjünk vissza, és próbálkozzunk más korban.

Az anasazi (tudja a halál, hogyan fordítják...) kor

Célszerű jobbra, a sziklák között megkeresni azt a bizonyos fadarabot, amely segíteni fog a szakadék feletti átjutásban. Ha felmegyünk a dombtetőre, egy kora anasazi-kori botkormány/menhír kombináció fogad. A joy-t ugyan döntögethetjük jobbra is meg balra is, de azon kívül, hogy a mini menhírek másképp vetnek árnyékot a mögöttük levő falra rajzolt spirálra, nem történik semmi. Battyogjunk hát vissza az elágazásig, ahonnan kezdve aztán jól el lehet tévedni. Aki szereti a felfedezést, az mehet, amerre csak akar, de inkább forduljunk balra, menjünk el a másik kereszteződésig, és itt menjünk be. Mehetünk jó sokat egyenesen be a barlangba. Itt valahol a falon ott lesz a környék térképe, amire sajnos, két kockát el kell pazarolni a filmből, vagy marad a lerajzolás. Most világosodunk meg: a dombtetőn lévő botkormányt döntögetve pont ilyen fénycsíkok keletkeztek a spirálon, mint amit a térkép egyes pontjain jelöl! Adódik a kézenfekvő következtetés: bedöntjük a joy-t, aztán elmegyünk a térképen jelölt pontra, és megnézzük, mi van ott. De először is nézzünk körül a puebloban. A pueblokba úgy tudunk bejutni, hogy felvesszük a lándzsaszerű valamit (ott van a pueblokhoz vezető rövid út végén), és egyet visszalépünk. Itt addig bökdössük a kaktuszokat, amíg a középen levő kis növény

olyan nagyra meg nem nő, hogy fel tudunk mászni rajta (onnan tudjuk meg, hogy elég vizet kapott, hogy eltűnik a lándzsánk). Itt rögtön egy csörgőbe botlunk, mellette meg egy csörgőkígyóba (biztos rokonok...). Csörögjünk a kígyónak egy kicsit, s így már felmehetünk a létrán. Hamarosan a villámgyors szövést fogjuk megtanulni. Először is:



fogjunk egy fonalat, tegyük bele a jobb oldali fehér kosárba, tegyük mellé a vetélőt (ha ugyan így hívják), fűzzük át rajta a fonalat, kattintsunk rá a szőnyegre és a vízszintes izére, aminek aztán tényleg nem tudjuk a nevét. Ha minden jól ment, a szőnyeg világítani kezd. Aki esetleg nem tudna visszamenni a létrán, az gondoljon bele, hogy igazából hogyan szokott létrán közlekedni. Igen, igen. Tolatva (taps). Ha lemásztunk, akkor a másik szoba felé navigálva dobokba botlunk. Itt a lógó csontokat megpiszkálva egy dallamot hallunk. Na, ezt kell lejátszani a dobokon. Akinek esetleg nem tökéletes a zenei hallása, annak eláruljuk a megfejtést. Tegyük fel, hogy a dobokat 1-től 5-ig számozzuk, 1 a legmagasabb hangú, 5 a legmélyebb. A következő sorrendben kell megütni a dobokat: 3 5 1 2 4. Kinyílik az "ajtó", mehetünk a másik szobába. Itt vegyük fel a parázsló botot, nézzük meg, hogy az öt lyuk közül melyikben van a rongy, és vegyük azt fel. A rongyot vizezzük be, és töröljük le vele a falat. Érdekes kép jelenik meg, valószínűleg kelleni fog valamikor, valahova. Ha a menhíreknél a botkormányt úgy állítottuk be, hogy a spirál közepébe mutat a fénycsík, akkor madártollakat találhatunk azon a környéken, ahol a térkép ugyanezt a szimbólumot mutatja. A tollakat a következő sorrendben kell berakni a fejdíszbe: fehér végű barna csíkos, fekete-világosbarna csíkos, fekete, kis fehér, nagy fehér. Itt benn körülnézhetünk, de egyelőre még nem tudjuk, hogy ez miért volt jó nekünk. Ha a botkormányt úgy állítjuk be, hogy egy teljes csík van a spirál háromnegyedénél, akkor egy botot találunk a makkos sziklánál a zsákutcában. A bottal a felfelé vezető úton beletúrva a méhkasba némi mézhez juthatunk. Ezzel a mézzel kicserélhetjük a sziklatetőn levő beszorult arany makkot. Ezt betesszük a makkos sziklába, és máris van egy bejáratunk. Benn a barlangban a gyufával meggyújtva a tábortüzet a tűzzel szembeni falon kirajzolódik egy figura. Ha úgy állítjuk be a joy-t, hogy egy vonal van középen, akkor a kék barlangban találunk egy felrázós elemlámpát. Azért felrázós, mert fel kell rázni, hogy világítson. Kilenc gyönyörűséges barlangrajzot figyelhetünk így meg. Ha sikerül ezt a kilencet bekapcsolni a falon (ott, ahol a térkép jelzi a spirált, nem a kék barlangban!), és megnyomni a balra levő kis spirálos kapcsolót, ez az ajtó is feltárul. Benn nincs semmi, csak csepegés és egy fogaskerékre hasonlító kő. A joy duplacsíkos beállításával sikerül elérni, hogy az íjhoz vezető úton nyílhegynek alkalmas kavicsok heverjenek. Miután felhelyeztük a vesszőt, tegyünk egy ilyen követ a végére, és máris pontosabban (vagyis egyenesen) tudunk lőni. ÉS MOST JÖN A FEKETELEVES! Ugyanis beindul a torkos boci üzemmód. CSAKIS RENDKÍVÜLI TÜRELEMMEL rendelkező egyének próbáljanak meg átlőni a lyukon, mert nemhogy elsőre vagy másodikra, vagy tizedikre, de még ötvenedikre sem fog sikerülni. Nekünk kb. 20-25 (!) percünkbe került, míg átlőttük azt a k.... nyílvesszőt. Egyébként a hátunk mögötti barlangban mennydörgés és bölényvonulás fogadja mutatványunkat. Namármost, állítsuk vissza a joy-t középre, és vonuljunk a térkép által megadott helyre. Itt négy kőtábla fogad minket. Az elsőn célszerű bejelölni a varjút meg a falevelet, a másodikon a vércsevijjogást (jobb felső) és a mennydörgést, a harmadikon a mókust (vagy mit) meg a tüzet, a negyediken pedig a rókát meg a csepegést. Nyomjuk meg a középső gombot.



Benn a barlangban egy néni mesél nekünk és felvehetjük az **Anasazi Gene Pod**-ot (ez egyébként legalább annyira értelmes dolog, mint a ***Hathor* Tükre**...). Menjünk a térképes barlangba és a kígyón állítsuk be a következő kombót: 33447677424238515832447423832446 16 (gyk. ez a Hangya személyi száma...). A teljes megoldás nem áruljuk el, szívogassátok a békepipát, érdemes.



Ha visszamegyünk a puebloba, a homokba írt spirálra ránézve érdekes dolgot tapasztalhatunk. A szél mindenféle levelet hordott fel rá, és nekünk pedig még ki is kell egészíteni három levéllel. A megoldás pofonegyszerű: a levelek a spirál mentén a zöld juharlevélre szimmetrikusan helyezkednek el. Válasszuk tehát ki a három első levéllel TELJESEN megegyező levelet, és rakjuk fel a spirálra. Ha felnézünk, az eddigi zöld juharlevél narancsszínűre változik, amit rögtön fel is veszünk. Éles eszű szemlélők (mink is ilyenek vagyunk) rájönnek, hogy a dobos szobában láttak ilyet... Illesszük be a levelet a helyére, mire szemben kinyílik a fal. Most már nincs sok dolgunk, csak a jobboldali falon bekapcsolni a bölényt és az **Anasazi Pod**-on levő jelet, hátul, a bejáratnál a kis agancsos sámánt, a bal felső sarokban levő sámánt és a mellette levő fogaskereket, a bal oldali falon pedig a pelikánszerű madarat és a kukoricanövényt. Hogy miért pont ezeket? Ha visszaemlékszünk, akkor tudjuk, hogy a madártollas részben volt a pelikánféle szobor a barlangban; az agancsos sámán rajza tűnt elő, amikor a vizes ronggyal letöröltük a falat; a másik sámánt a tűz lángja rajzolta a falra, a fogaskerék a csepegős barlangban volt, a bölényt a nyilazás után láttuk, a kukoricát a szőnyegen, no és a **Pod**-on levő jel is fontos anasazi szimbólum (egyébként gratulálunk azoknak, akik eligazodtak eddig a leíráson...). Most már bátran megnyomhatjuk a bejárattal szemben levő falon levő ábrát. A létrán másszunk le, és válasszuk ki a következő világot.

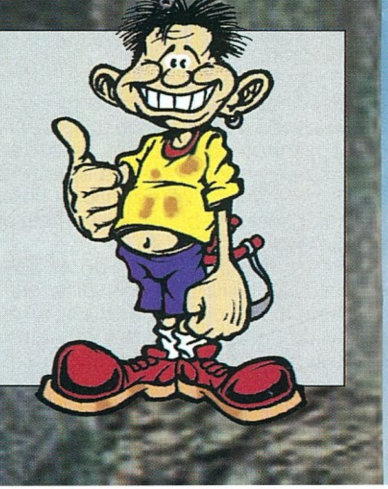
No, igen, itt megállt a tudomány. Ez köszönhető néhány agyamenten nehéz rejtvénynek, no meg annak, hogy nem volt kedvünk túl sokat foglalkozni ezzel a játékkal, amikor a ***Toonstruck*** is a kezünk alatt volt... Hogy mégis mondjunk valami dicsérőt (csak mert a bevezetőben úgy lehúztuk a gamét), eláruljuk, hogy a ***Time Lapse*** kivitelezésére nem lehet panasz. A renderelt képek gyönyörűek a legapróbb részletekig, a zene pedig remekül illik a játék hangulatához (már amennyiben van ilyen...). A játékmenetről már nem tudunk olyan sok jót mondani, lassúnak találtuk az egészet. Azt azért még a játék javára írhatjuk, hogy a tárgyak/rejtvények egyensúlyát szerintünk jobban eltalálták, mint a ***Myst***-ben. Ha összértékelést kellene mondanunk, azt mondanánk, hogy valami nincs rendben ezzel a játékkal. Szép, meg jó, meg zenél, de valahogy nem tudja megragadni és lekötni az embert. Szóval, csak rajongóknak ajánljuk, nekik néhány órát érdemes vele játszani. A többieknek inkább a ***Toonstruck***ot ajánljuk (de azt nagyon), amiről ifjú és tehetséges fiatalemberek írtak már szintén ebben a számban...

H2-Óhhh Team

Minimum hardver:
486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, WIN95

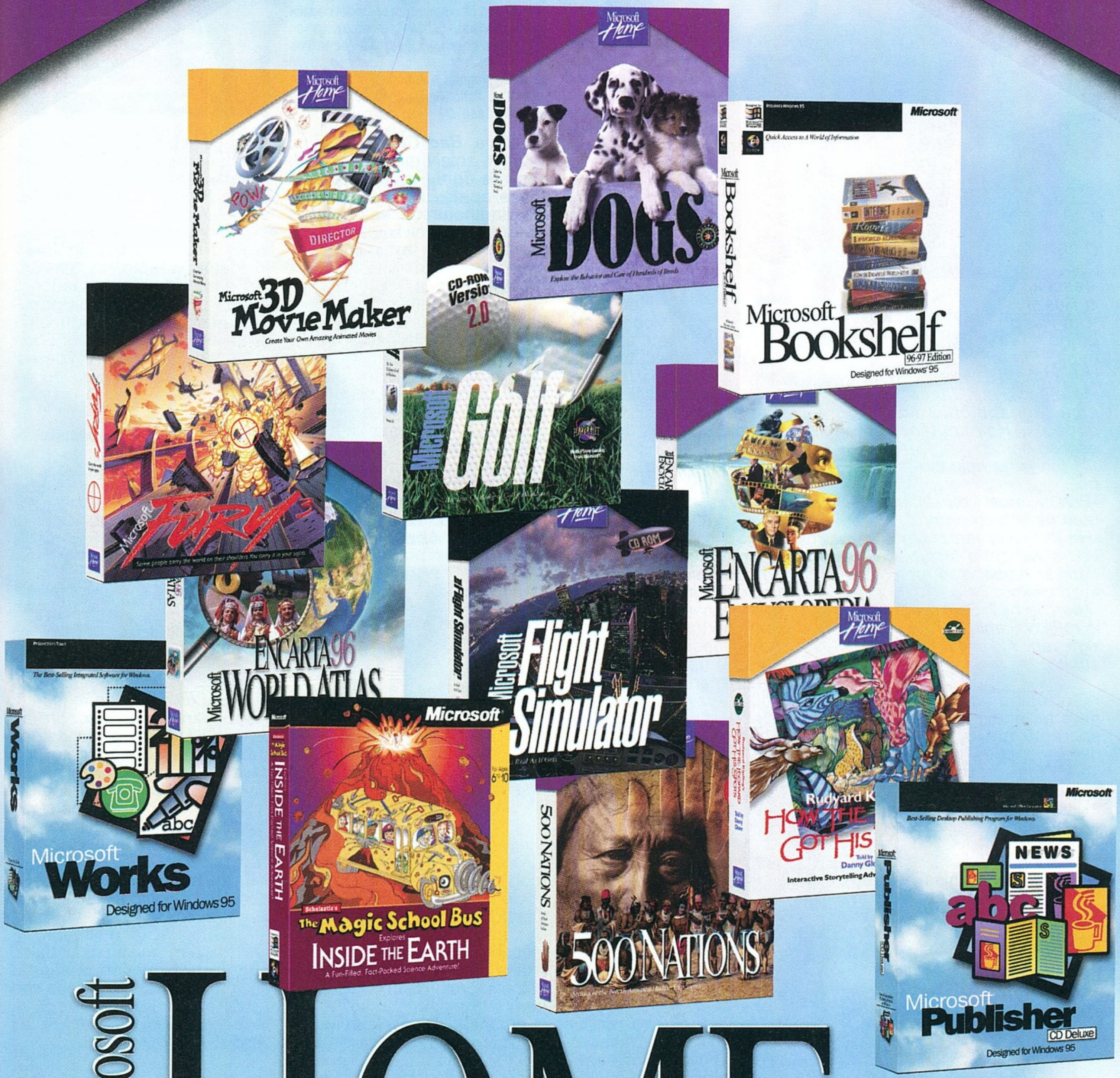
Kiadó: GTE Entertainment
Tesztpéldány: KoBaK Kft.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Microsoft Home

Microsoft
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™



Microsoft HOME

Start

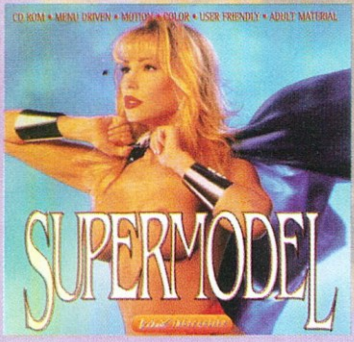
Szoftverek Otthonra

Kérdéseivel keresse a Microsoft Szoftver Információt: 2-MSINFO (267-4636), vagy msinfo@ms.zene.hu



Csrrr,
Csrrr...
-Tessék, itt Ruszi!
-Üdv Ruszi, Lajos vagyok. Figyelj, mikor hozod a cikket?
-Miféle cikket? Jaaaa, amit tegnapelőttre igértem? ööööö..., Holnapután. Na jó, esetleg holnap.
-Jó lenne ha holnapra meglenne.
-Persze, most írom, holnap délután be is tudom vinni.
-Ha már erre jársz, nincs kedved beugrani a MIXIM-be néhány szaftosabb cd-ért a következő cikkhez?
-Miért is ne? Ezekszerint írjak is róluk valamit ?
-Így van. Akkor holnap találkozunk...

Körülbelül ennyi lenne a története az ehavi Adult rovatban szereplő hat cd-nek, amiket most bonckés alá fektetünk. Talán már senkinek sem kell bemutatnom a két kiadó céget, akik a rovathoz szükséges alapanyagot szolgáltatják. A múltkor a Wave Interactive volt az első, de hogy ne legyünk részrehajlók, kezdjük most a sort egy Vivid kiadvánnyal, a címe ***Supermodel***.

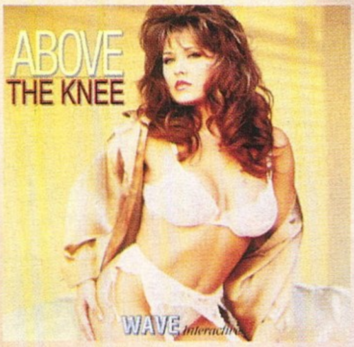


A filmben *Lene* történetét kísérhetjük figyelemmel, aki foglalkozását tekintve modell, de rendőrnek tanul, nyomozó szeretne lenni. Ezt a vágyát csak betetőzi, mikor egy izgalmas fotózás után az újságban meglátja a hírt, hogy minden idők legjobban fizetett 'színésznőjét', művésznevén *Indigo*-t holtan találták a saját ágyában. A lány barátja, *Buck* már jó ideje dolgozik mint hekus. Elhatározza, hogy segít *Lene*-nek megismerkedni a szakmával, így beleegyezik, hogy a lány részt vegyen a nyomozásban. *Lene* kedvet kap a szakmához, meg persze a két csinos kolléganőjéhez is, akik hozzá hasonlóan férfiak helyett néha egymással játszadoznak a pihe-puha pamlagon (milyen költői vagyok!). Lehet hogy a dúsgazdag model csak megrendezte a saját halálát? Vagy öngyilkos lett, mert nem bírta elviselni, hogy -szintén milliomos- szeretője pestiesen szólva kidobta mint macskát sz....?

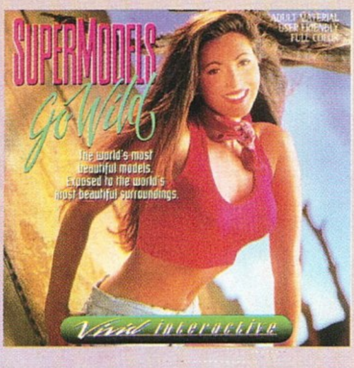


Netán egy konkurens modell végzett vele, vagy az a távoli rokon, aki az egyedüli örököse? Ez azon kevés filmek egyike, amelyben a lányokon kívül a történet is okozhat némi izgalmat. A ***Savannah Superstar*** egy sztár életét mutatja be nekünk, aki történet szerint nem volt mindig ünnepelt filmcsillag, csak később emelkedett ki a szürke kis modellek sorából. Nem igazán van róla mit írni, ez a cd nem rossz, már ami a nőket illeti, de olyan igénytelen a kivitelezése, hogy az borzasztó. Na nem baj, vígasztaljuk magunkat a ***Bad Company*** című filmmel, amely már *Wave* kiadvány és *Toni English* játssza a főszerepet. Ebben a filmben bepillanthatunk a kaszinók és szerencsejátékok korrupt világába, és hasonló izgalmas kalandokban vehetünk részt, mint pl. hamiskártyázás, kockajáték, vagy éppen kettyintés a rulettasztalon. Persze a férfi itt is szemét, a barátnője pedig a szegény ártatlan bárányka, de a film végére bebizonyosodik, hogy azért a nőnek sem kell a szomszédba mennie egy kis gonoszságért. Nem rossz, kifejezetten tetszett. Ha végignéztük a filmet, kettyintsünk... illetve klikkeljünk a 'bezár' ikonra. Szándékosan a végére hagytam a legjobb cd-ket, az egyik közülük az ***Above the knee***.





Luke (nem, nem a *Skywalker*) fülig beleesett a barátnője legjobb barátnőjének a térdébe. Mielőtt valaki sürgős orvosi ellátást javasolna nekünk, elmagyarázom az esetet: Esküvő előtt járunk, ahol két barátnő le akarja beszélni a harmadikat a házasságról, mert hiszen akkor nem tarthatnak több közös bulit a huncut kislányok. Luke pedig az esküvő előtti partin látja meg a barátnő barátnőjének a húgának a dédapjának az amerikai nagybácsijának a lányának a térdét, amitől aztán olyan izgalomba jön, hogy a szemlélődést egy kicsit közelebbről, az ágyban folytatja, de ott már nem csak a térd kerül szóba. Robbanásszerű szeretkezésük után persze az ilyenkor szokásos családi botrányok is kirobbannak. Ennyi izgalom után hűtsük le magunkat egy kicsit, és evezzünk némileg békésebb vizekre a ***Supermodels go wild*** című cd-vel. Sajnos el kell szomorítanom mindenkit, aki cím hallatán arra gondol, hogy ebben a filmben *Claudia Schiffer* vagy *Niki Taylor* intim pillanataiba kukkanthat be. De semmi vész, a részekre bontott videójelenetek kárpótolnak bennünket eme kis csalafintaságért, hiszen gyönyörű lányok pózolnak a kamerák előtt, körülbelül olyan *Playboy Late Night Show* stílusban. Színvonalas, ízléses, kultúrált cd, nekünk nagyon tetszett.





Most pedig mindenki húzza le a redďnyt, és próbáljon meg nem megbotránkozni a ***Hardcore*** látván. Itt *Niki Dial*, egy kezdetben szerényebbnek mondható pornósztár keres hasonmást magának, a durvább jelenetekhez. A kutatás sikerrel jár, de egy idď után úgy néz ki mindketten elveszítik az összes gátlásukat. Lenyűgözďen szép lányok, igazán mocskos, de jó jelenetekben. Már a hátsó borító láttán alig kaptunk levegďt, hát még mikor megnéztük a filmet.

Azt hiszem mindenki kitalálta, hogy ehavi díjnyertes alkotásunk a ***HARDCORE***, utána sorrendben a két dobogós a ***Supermodels go wild*** és az ***Above the knee***.

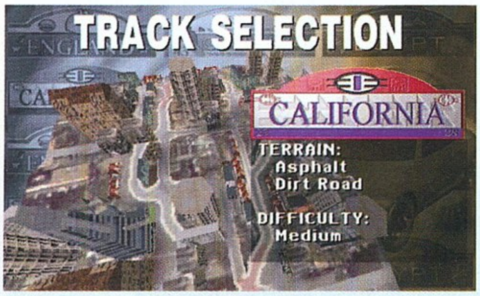
Ruszi

Az ismertetőben szereplő, és egyéb CD-k is megvásárolhatók a Mixim Kft. üzleteiben:

1092 Bp., Erkel u. 13/A.
1085 Bp, József krt. 36.

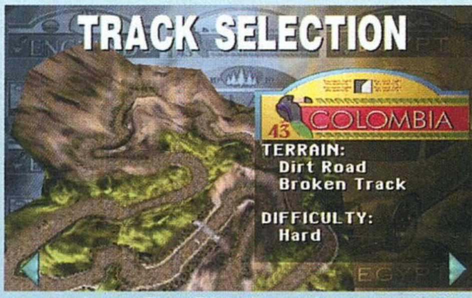
Screamer 2

A játéktermek egyik óriási dobása, a ***Daytona*** alaposan megmozgatta a játékforgalmazó cégek fantáziáját. Valószínűleg egyrészt ennek tudható be az utóbbi idők autós dömpingje. Örömteli dolog, hogy ezen játékok színvonala többnyire igen jó, csak sajnos Pentium 133 alatt egyik sem túl élvezhető. Talán sokan egyetértenek azon véleményünkkel, amely szépség terén a ***Screamer***t teszi az első helyre. Alig egy éve jelent meg, és máris itt a második rész...
Még egy trendet meg kell említenünk a játék kapcsán: régi szokás, hogy a demokban alkalmazott új megoldások némi késéssel a játékprogramokban is felbukkannak. A hicolor demok után számítottunk a hicolor játékok megjelenésére – a ***Screamer 2*** az egyik első ezek között.



Már az első rész is atomerőművet igényelt, pedig ott még csak 256 színben döcöghettünk. Még mielőtt valaki végképp elrémülne, eláruljuk, hogy az engine azért sokat javult, ennek következtében 320x200x 65536-ban már játszható P133-on...

A setup lényegében megegyezik az első részben látottakkal, annyi a különbség, hogy a (nem minden videokártya által közvetlenül támogatott) 320x200x 65536-os módnál kapunk némi extra segítséget, amely a kép középen való elhelyezését hivatott elősegíteni.



Indítsunk... Ha GUS-unk van, akkor ez esetleg nem fog addig menni, amíg ki nem vesszük a setupból. Furcsamód mostanában jópár program meghal GUS-on, vajon ez véletlen lenne?
Sebaj, mondja a naiv játékos, majd a CD-s zenék kárpótolnak a hangok hiányáért... Hamarosan felcsendülnek az első akkordok – ezen a ponton majd' kiugrottunk az ablakon a rémülettől. MI EZ??? Az még magánügy lenne, hogy valaki nem szereti a technot, de ez még annak is borzasztó, szerintünk egy 6 éves gyerek jobbat komponál egy óra alatt. Sajnos az összes audio track hasonló stílusban és színvonalon készült, ezeket jobb mihamarabb elfeledni. A naiv játékos most már gyanakszik, de azért megpróbálkozik egy (200 MByte-ot foglaló) full installal, hátha akkor betehet egy másik CD-t. Hát persze, hogy nem tehet! CD-t cserélni egyedül a verseny közben lehet, de arra a max. 15 percre meg nemigen érdemes (esetleg **Arcade** módban, amikor sokszor megyünk ugyanazon a pályán).
Azért meghallgattattak a hangok SB-n, és erősen középszerűnek találtattak. Ez a probléma így meg van oldva: hallgassunk magnót a játék közben!

Huhh... Kevés játék kapott mostanában ilyen ledorongolást rögtön bevezetésképpen, a cikk további része már pozitívabb hangvételű lesz. Mindenképpen említést érdemel a rendkívül kellemes design, ami mind a setupot, mind a főmenüt, mind a verseny közben előbukkanó villámmenüt jellemzi. A főmenünk különösen jó: minden pontnál más-más animációval találkozunk. A grafika (főleg persze 640x480x65536-ban) igazán szép, jól kidolgozott.

Kezdjünk talán játszani. Némi emblémahegyek után egy nőkkel telizsúfolt főmenübe kerülünk. A következő lehetőségek tárulnak elénk:
- **Arcade**: Egy versenyt megyünk valamely pályán.
- **Championship**: Bajnokság. Ugye mindenki látott már ilyet? Az első részhez hasonlóan itt is csak később kapunk újabb pályákat a kezdeti 3-hoz.
  Még mindenféle beállításokat is megváltoztathatunk, ez kellemetlenebb körülmények között (pl. jég) igencsak jól jöhet.
- **Time Trial**: Mint az **Arcade**, csak a buta ellenfelek kellemetlenkedése nélkül.
- **Multiplayer**: Hajthatunk humanoid ellenfelek ellen is, sőt, van lehetőségünk két játékossal egy osztott képernyős menetre egy gépen. Ez bizony cool ötlet, még ha nem is túl eredeti.
- **Options**: Mindenféle beállítások. Elég egyértelműek, csak a *Detail* félrevezető egy kissé, ugyanis a valóságban a megjelenítés távolságára van hatással.



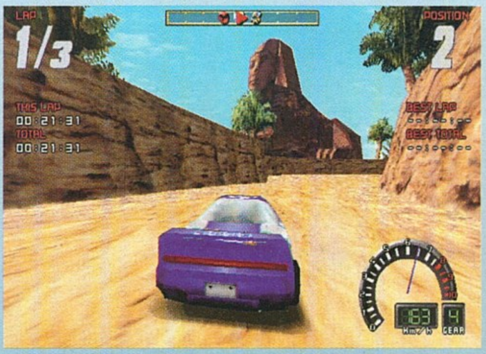
Indítsunk mondjuk egy **Arcade** játékot, és válasszunk egyet a 3 pálya közül. A legjobb frame rate-et az elsőn fogjuk elérni, ugyanis ezen van a legkevesebb object. Igen meglepő módon a demoban pont ez a pálya szerepelt, hogy mik vannak...
A következő feladat az autó kiválasztása lesz. Kezdetben 4 autó közül választhatunk, 2 4-kerekes, egy-egy pedig első, illetve hátsó kerék hajtású (később lesznek extra autók, de azokat **Championship** módban sem tudjuk átállítani). Ez mind szép, de miután a játékban rengeteg csúsztatott kanyarban lesz részünk, esetleg azt is elárulhatnák a t. készítők, hogy vajon mindegyik jármű orrmotoros-e, vagy esetleg akad kivétel? Nem mintha nagy jelentősége lenne egyébként, miután a játék nem elsősorban szimuláció, nincs az az óriási különbség a négy autó között.



Miután a mazochisták beállították a kézi sebváltót, egy darabig egy igen szépen megcsinált képet nézhetünk, aztán bejön maga a játék. Ha valamelyik hicolor módban vagyunk, akkor rendkívül kellemes látvány fog szemünk elé tárulni, csak sajnos ezt kissé le fogja rontani a menet közbeni szaggatás. P200-tulajdonosok előnyben.



Az '**F1**'-'**F4**' gombokkal a nézetet állíthatjuk be ('**F5**'-'**F8**' a másik játékosnál osztott képernyő esetén), ez bizony a mai mezőnyben elég szegényes választék.
'**Esc**'-re jön be a menü a szokásos opciókkal, itt a CD-Player érdemel említést, ezt igazán jópofán csinálták meg.
Aki már játszott 50-60 percet a játékkal, az rá fog jönni, hogy 256 színben is szebb, mint elődje, 16 biten pedig magasan veri az eddigi mezőnyt. Ha az egyszeri Pentium-tulajdonosba szorult annyi bátorság, hogy megnézze 640x480x65536-ban, az igazán csodát látott, aztán szomorúan felsóhajtott: "mikor lesz nekem olyan procim, amin ez simán megy?" 200 MHzen valószínűleg éppen csak játszható (mint 133-on a 320x200x65536), ez olyan 18-20 frame-et jelent másodpercenként. Ahhoz, hogy szép sima legyen, min. 25-30 frame szükségeltetik – tessék számolni...



Nem szóltunk még a játszhatóságról. Mint az eddigiekből kiderült, a ***Screamer 2*** nem elsősorban szimuláció, inkább egy arcade autóverseny némi szimulátor-beütéssel. Ebben a kategóriában egész jól meg is állja a helyét, jól el lehet vele szórakozni, a játéktermi gépek színvonalától azonban még jó messze van. Nem is lehet elvárni tulajdonképpen, de a készítők olyan egyértelműen koppintják a ***Daytona***-t, hogy az ember nem bírja kiverni a fejéből, hogy valami olyasmit szeretne látni PC-jén.

Összességében remek játék lenne ez a ***Screamer 2***, kár, hogy a zenékkel ennyire elbaltázták a dolgot.

Bryan

Minimum hardver: Pentium 60, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB, GUS

Kiadó: Virgin Interactive
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

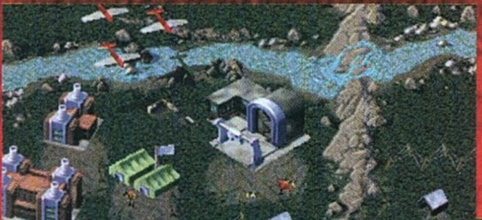
Grafika:
Hang:
Design:
IQ:



Command & Conquer Red Alert

Igen... Ez az... Végre itt van... Hosszas ígérgetés, és számos megjelenési időpont módosítás után megérkezett a **Command & Conquer** várva-várt folytatása, a **Red Alert**. Előzőleg persze kiadtak még egy küldetéslemezt a **C&C**-hez **Covert Operations** címmel, és újra megjelentették az eredetit is, kiegészítve a **Dune II**-vel, hogy az is megvehesse, akinek még eddig nem lett volna egy **C&C** a polcán. De most már itt a **Red Alert**, ami még szebb, még jobb, még többet tud, mint elődje.

A szép színes (a címhez hűen piros árnyalatú) dobozból mindenekelőtt egy **Lands of Lore II** képeslap került elő. Remélhetőleg hamarosan találkozunk ezzel játékkal is, mert már több éve kezdték reklámozni, hogy lesz valamikor majd egy ilyen is. No de térjünk vissza fő témánkra, a **Red Alert**-re. A játék ezúttal is 2 CD-n jelent meg, de már nem a GDI és NOD csapatokat kell irányítanunk, hanem történelmileg valamivel konkrétabbakat, mégpedig a Szövetséges erőket a Szovjetek ellen (vagy fordítva, kinek mihez van éppen kedve). A gyönyörűre sikerült intro-ból megtudjuk, hogy egy időgép segítségével hogyan távolítják el *Hitlert* a történelemből, megakadályozva ezzel a Második Világháborút. Azonban mindez nem gátolja meg egy újabb háború kitörését, a játékhoz adott kézikönyv elején erre utal a *Machiavelli*-től származó idézet is: "A háborút nem lehet elkerülni, csak elhalaszthatjuk azt, mások előnyére".



A szovjet oldalról *Sztálin*, a Szövetségesek részéről pedig *Günter von Esling* vezeti az harcokat. Mi is fontos szerepet kapunk: az egyik fél csapatainak irányítását bízzák ránk.

A bevezető képsorok nagyon látványosak, érdemes többször is megnézni. Ha a főmenüből kérjük az intro-t, akkor az időgépes sztori után két program előzetesét is megnézhetjük: a **Lands of Lore II**-t és a **Blade Runner**-ét (Ez utóbbi *Szárnyas fejvadász* címmel kétszer is szerepelt a mozik műsorán). Ebben az esetben viszont sajnos lemaradunk a címfeliratról és az intro mozgalmasabb részéről. Ha újra látni szeretnénk, írjuk át a redalert.ini file-ban a PlayIntro=no sort PlayIntro=yes-re. (Vagy vedd meg a CD Ultra második számát, azon rajta van az intro egy része.)



Az animációk után a főmenübe jutunk. Itt mindig csak azok a menüpontok jelennek meg, melyeket éppen igénybe vehetünk (azaz DOS alatt pl. nem látható az Internet gomb). Lehetőség van továbbra is egyszemélyes játékra, melyben több, mint tizenhárom pálya vár ránk (mind a Szövetségesekkel való játék esetében, mind pedig a szovjetek irányításakor). Fontosabb szerepet kapott viszont a hálózati játék. Gyilkolhatjuk barátaink csapatait modemen, soros kábelen, hálózaton vagy akár az



Internet-en keresztül is. Emellett van még egy olyan funkció is, hogy egyedül játszhatunk több, számítógép által vezérelt játékos ellen, készülve a majdani nagy, hálózati összecsapásra.

Úgy néz ki, elsősorban az Internet-en történő játék kivitelezésére fektették a hangsúlyt a készítők, ugyanis a dokumentáció is azzal kezdi a hálózati lehetőségek felsorolását, és a legtöbb opció is ebben a részben van (Külön beszélgetőprogram van az Internet-hez). Van viszont egy rettenetes hátulütője is a dolognak: ha a világhálón szeretnénk játszani, szükségünk van Windows '95-re és egy minimum 28.8-as modemre (vagy ISDN-re, de még az is megfelelő, ha közvetlen összeköttetésben vagyunk a hálóval). A Windows '95 ma már nem olyan ritka a játékok körében, de a 28.8-as modem kicsit nagyobb beruházás. Rosszabb esetben tehát marad a helyi hálózat, vagy két személyes játékhoz a soros kábel. DOS alatt szóba jöhet még a 14.4-es modem is, de ez is csak kettő játékos számára nyújt szórakozási lehetőséget. Többszemélyes játék során elég sok opciót állíthatunk be, megadhatjuk hogy hány csapattal kezdjük a pályát, mekkora fejlettségi szintig lehessen eljutni, vagy hogy milyen értelmesek legyenek a gép által irányított csapatok. Egy érdekes lehetőség még a Capture the Flag bekapcsolása, ekkor a cél a másik csapat zászlójának megszerzése. Ilyenkor viszont nem építkezhetünk.





Elég sok újdonság van a csapatok és épületek terén is. A két félnek ezúttal is különböző harci egységek állnak rendelkezésére, a szovjeteknek például harci kutyáik, lángszórós embereik, ejtőernyősei vannak, de találkozhatunk még bombázórepülőkkel, tengeralattjárókkal, csapatszállító- és harci helikopterekkel, és számos vízi járművel is. Ezeken kívül van még egy teherautóra szerelt radarzavaró is. Épületek közül mindenképpen meg kell említeni a csapatok nagyobb területen való elrejtéséhez szükséges *Gap Generator*-t, mely olyan, mint a radarzavaró, csak jóval nagyobb hatású, és a *Chronosphere*-t, mely rövid időtartamra



képes átteleportálni a csapatokat bármilyen más helyre. Ez csak bizonyos hibaszázalékkal működik, azaz nem biztos, hogy mindenki, aki bemegy a gépbe, ki is jön valahol. Többszemélyes játékban csinálhatunk ál-épületeket is az ellenség megtévesztésére, így lehet például az igazi kikötő mellett néhány ál-kikötő is, csak nem árt megjegyeznünk, hogy melyik is az igazi, mert nem biztos hogy jó ötlet lenne a normális helyett valamelyik átverésből épített létesítmény védelmére küldeni csapatainkat. A radart kiegészíthetjük műholddal, ezáltal jóval biztosabb lesz a térképen látható információ (és még áramot se fog fogyasztani). Alaphelyzetben nincs radarunk, a térképnek csak azt a részét







láthatjuk, melyet már bejártunk, de azt is csak a nagy képernyőn. A jobb felső részen a radar kijelzője lesz majd látható, amint megépítettük az ehhez szükséges épületet. Néhány küldetésben egy *Tanya* névre hallgató kommandósnőt kapunk segítségül, neki van néhány speciális képessége: puskájával nagyon hamar — egy-két lövéssel — el tud intézni bárkit, a nála levő bombákkal pedig az ellenség épületeit semmisíthetjük meg. Egyik küldetésben például az lesz a feladat, hogy *Tanya*-val romboljuk le az összes hidat.

Nagyon tetszett, hogy nincs korlátozás az egyszerre kijelölhető csapatok maximális számával kapcsolatban. A **Warcraft**-ban ugyanis időnként zavaró, hogy maximum kilenc harcost mozgathatunk egyszerre. Mindenkinek a feje fölött látható egy kis csík képében az ereje, ezért nincs szükség itt arra, hogy külön, korlátozott méretű kijelzőn lássuk embereink egészségi állapotát. Az előző részben is lehetőség volt már arra, hogy embereinket csoportokra osszuk, és mindegyik csoporthoz egy számot rendeljünk, melynek lenyomásával később könnyebben hivatkozhatunk egyes egységekre. A Ctrl+szám segítségével menthetjük el az éppen kiválasztott csapatokat a lenyomott számhoz, az Alt+szám lenyomásával pedig úgy válthatunk át a választott emberekre, hogy ők kerülnek a kép középpontjába. Ezúttal lehetőség van még arra is, hogy az egész csapat azonos sebességgel — a leglassabb egység gyorsaságával — mozogjon, ehhez az F billentyűt kell lenyomnunk. Ez olyankor lehet hasznos, amikor például tankok fedezetében szeretnénk vinni gyalogosainkat, vagy a rakétásokat. Ilyenkor a csapat egymáshoz viszonyított elhelyezkedése is ugyanolyan marad, mint amilyen a Ctrl+szám lenyomásakor volt.

Tanya-val nagyon kell vigyáznunk, hogy soha se hagyjuk felügyelet nélkül, ő ugyanis nem fog magától rátámadni másokra, még akkor se, ha azok lövöldöznek rá. Minden esetben nekünk kell célozni, hogy *Tanya* kivégezze az ellenséget.

Az épületek fontossági sorrendje: először mindenképpen fel kell építenünk a *Construction Yard*-ot. Ezután csináljunk erőművet, majd *Ore Refinery*-t. Ez utóbbi a vidéken talált nemesfém feldolgozására szolgál, azaz pénzünk gyarapítására. Miután megépítettük az *Ore Refinery*-t, lesz egy speciális járművünk hozzá, mely rögtön elindul a legközelebbi, számunkra látható Ore-mező felé. Vigyázzunk rá nagyon, mert páncélja semmi sincs, és könnyen be szokott tévedni az ellenség közé, ha éppen arra talál aranyat. Ezután sort keríthetünk a *Barrack* megépítésére. Ha ebből több van, az nem baj, mert olyankor gyorsabban készülnek csapataink. A játék elején viszont elég lesz egy is, fejleszteni ráérünk később is. A *Silo* a többlet pénz tárolására szolgál, de erre is figyelnünk kell, mert ha lerombolják, a benne levő pénzünk elvész





egy szempillantás alatt. A *War Factory* megépítése után válik lehetővé sok fontos katonai egység elkészítése, például a tankokhoz szükség van egy ilyenre. A fejlettebb páncélos járművek előállításához még más kisebb épületek megépítése is szükséges. Ezeken kívül hasznos még a *Radar*, valamint a *Tech Center*, mely egy sor újabb létesítmény létrehozását teszi lehetővé. *Gap Generator* és *Chronosphere* csak a Szövetségeseknek áll rendelkezésére, míg a *Tesla Coil* és az *Iron Curtain* nevű védelmi szerkezeteket csak a szovjetek építhetik meg.



A küldetésekben nem feltétlenül csak az a feladatunk, hogy mindenkit megsemmisítsünk, a Szövetségesek oldalán harcolva először *Einstein*-t kell kiszabadítanunk, és *Tanya*-val együtt felraknunk az értük jövő helikopterre, az egyik következő pályán pedig a megadott időben érkező teherautó-konvojt kell biztonságosan átjuttatni a területen. Az is egy érdekes dolog még, hogy az egyik küldetésben megépített bázisunkra később még vissza fogunk térni, emiatt nagyon figyeljünk oda, hogy mennyire praktikusan helyezzük el az épületeket, később lehet, hogy éppen az ellenkező oldalról kell majd megvédenünk bázisunkat, mint az aktuális küldetésben.

A csapatok parancsaink tudomásul vételét különböző szövegekkel tudatják velünk, de ez egy olyan dolog, mely meg se közelíti a **Warcraft** fantasztikus hangeffektjeit, ott sokkal ötletesebbek az orkok és egyéb lények visszajelzése ("Yes captain... You're the captain"). A zene viszont itt is fantasztikusra sikeredett, és még csak nem is audio-track-ről mennek.

A **Warcraft 2**-höz hasonlóan már a **Red Alert** is tartalmaz egy pályatervezőt, melynek segítségével mi állíthatunk össze nekünk megfelelő harctereket a rendelkezésre álló eszköztárból: utak, folyószakaszok, erdők és egyéb tereptárgyak állnak rendelkezésünkre.

A **Red Alert** valóban megérte a várakozást, egy újabb színvonalas startégiai játékot kaptunk a **Westwood Studios**-tól. Egyetlen hátránya talán az, hogy nagyon kicsik a figurák, Windows '95 alatt pedig csak rosszabb lesz, a nagyobb felbontást arra használja fel a program, hogy egszerre többet láthassunk az egyébként időnként rettenetesen óriási méretű pályából. Egy szó mint száz, mindenképpen megéri kipróbálni ezt a programot, mely szerencsére nem csak Windows '95, hanem DOS alatt is fut.

Dino

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2x CD-ROM,SB

Kiadó: Westwood, Virgin
Tesztpéldány: Virgin Int.

Grafika:
Hang:
Design:
IQ:




ACOMP
Minden,
ITT A KARÁCSONY
MINOLTA WINLASER 400
(300dpi, 4lap/perc, 1 év márkaszerviz garancia)
55.992Ft
ACOMP A100 COMPUTER
Pentium VX alaplap, 256Kb Burst cache, AMD 100MHz,
8Mb RAM, 1.44Mb FDD, 640Mb HDD,
PCI VGA kártya 1Mb RAM, Minitorony,
102 gombos billentyűzet, Mitsumi mouse
71.992Ft + ÁFA
EPSON STYLUS COLOR II
720dpi, 4lap/perc, 1db színes, 1db fekete patron
55.992Ft
STAR LC-240 COLOR
24tűs mátrix, színes
19.800 Ft
És még mindig nem késő!!!
Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!
Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!

Alaplapok:

	486DX4-133MHz-ig, 256Kb cache, 3PCI, 1VESA, 3ISA, 4*72pin RAM, UMC chipset, AMI bios, IDE	11.992
	Pentium 75-200MHz, 256Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 VX chipset, Award bios, IDE, Aristo	17.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, GigaByte	21.992
	Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award bios, IDE, ASUS	31.992

I/O - VGA - SCSI - Ethernet kártyák:

	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő ISA (6 hó garancia)		1.200
	IDE+ HDD/FDD 2S1P1G vezérlő VLB (6 hó garancia)		1.400
-	Tekram SCSI vezérlő, PCI (DC 390)		11.992
	Ethernet 16bit P&P hálózati kártya (ISA)		3.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya (PCI)		5.992
	Ethernet 32bit hálózati kártya Genius (PCI)		6.992
	Tipus	Ram / Max	
	C & T Vesa Local Bus	1 / 2	5.992
	S3 Trio 64V+	1 / 2	6.992
	S3 Virge 3D (3D gyorsitó)	2 / 4 EDO	13.992
	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	2Mb MDR	25.992
	Hercules Dynamite 128 Tseng ET6000	4Mb MDR	36.992
	SPEA Mirage TV (S3 Trio64+TV tuner)	2Mb EDO	32.992

Hangkártyák, Fax / modemek:

	Typhoon 25W aktiv hangfal (tápegység)	5.992
	AT75 hangfal (tápegység)	6.992
	Arowána 120W aktiv hangfal (tápegység)	9.992
	Typhoon 160W aktiv hangfal (tápegység)	15.992
	Dinamikus mikrofon	1.200
	Sound of Music (16bit , stereo, Sb kompatibilis)	5.992
	Sound Blaster 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
	Sound Blaster Vibra Radio 16 (16bit, stereo) OEM	13.992
°	Sound Blaster 32 (16bit, stereo, Wavetable) OEM	19.992
-	Sound Blaster AWE 32 (16bit, stereo, Wavetable)	30.992
	PhoneBlaster(SB16+SB28800bpsFaxmodem+hangfal	25.992
	GRAVIS ULTRA SOUND OEM	10.992
	GRAVIS ULTRA SOUND ACE	7.992
	GRAVIS ULTRA SOUND P&P	24.992
	Rocket 14400bps belsö Fax/Modem	7.992
	Mastercom 14400bps külsö Fax/Modem/Voice	10.992
	PoraRocket 33600bps belsö Fax/Modem/Voice	19.992
	Supra 28800bps belsö Fax/Modem	29.992

Software:

	Win 95 CD OEM (Hun.)	15.992
	Office 95 Std. Hun. Up.	35.200
	MS-DOS 6.22 OEM	6.592
	Windows 3.11 Hun for Wkg. OEM	8.400
	Works 3.0 Hun for Win OEM	6.640
	Works 4.0 Hun for Win95 OEM	6.880
	MS Home CD OEM	3.920
	Win On CD ToGo 1.4 (CD író software)	7.992
	Angol nyelvoktató CD alapfokú	3.992
	Angol nyelvoktató CD középhaladó	5.592
	Angol nyelvoktató CD alap+ középhaladó	7.792

Minolta lézernyomtató:

A	WinLaser 400 (300dpi, 4lap/perc)	55.992

Panasonic nyomtatók:

	KXP-1150 9 tû s, A4	23.600
	KXP-2130 24 tûs, A4, színes opció	32.640

Memória-cache elemek:

	512Kb DRAM EDO	1.192
	4Mb SIMM EDO	3.592
-	8Mb SIMM 32bit	5.892
	8Mb SIMM EDO	**5.592**
	16Mb SIMM EDO	11.992
-	32Mb SIMM EDO	25.992
	256Kb Burst cache	2.400

APC szünetmentes tápok:

	250VA	18.992
	400VA	28.992
	600VA	39.992
!	900VA	61.600
!	1250VA	80.800

Processzorok:

	Am5x86-133MHz	5.440
	Am5x86-150MHz	6.992
-	Am5k86-P75MHz	5.992
	Am5k86-P90MHz	8.992
	Am5k86-P100MHz	11.992
	Intel Pentium 100MHz	23.992
	Intel Pentium 133MHz	35.992
	Intel Pentium 166MHz	49.992
!	Intel Pentium 200MHz	99.992
	486 cooler	560
	486 Turbo cooler	800
	586 cooler	800
	586 Turbo cooler	992

Házak, tápok, kábelek:

	Babyház + táp	5.992
	Minitorony + táp	5.992
	Miditorony + táp	7.600
	Nagytorony+ táp	9.992
	Tápegység 200W	3.520
	Tápegység 230W	3.992
	IDE HDD adatkábel	400
	SCSI HDD kábel	800
	FDD adatkábel	320
	Soros, párhuzamos port	200
	"Y" tápkábel elosztó	400
	"Y" game port elosztó	1.992
	220V hálózati kábel	400
	Printer Switch 2-1 Manual	1.280
	Printer Switch 4-1 Manual	1.992
	Printer Switch 4-1 Auto	3.840
	Printer Switch kábel (3m)	520
	Printer kábel (1.8m)	320
-	Printer kábel (3m)	392
-	Printer kábel (5m)	520
	Printer kábel (10m)	992
	Modem kábel	560
	VGA hosszabító kábel	992
	Billentyû hosszabító kábel	992
	Laplink kábel (1.8m)	360
	50ohmos kábel (1m)	80
	BNC T-dugó, BNC csati	320
	BNC 50ohmos lezáró	320

PC-s joystickok:

	QS-123 Warrior	1.992
	QS-189 Python	1.800
	QS-201 Super Warrior	2.640
	QS-206 Skymaster	6.200
	QS-172 Raider 5	1.840
	QS-216 Warrior Strato	7.120
	QS-217 Command pad	1.992
	QS-6218 Super Fight Pad	2.320
-	Gravis Game Pad	3.840
	Gravis Analog Pro Joy	6.400

Winchesterek:

	640Mb SeaGate	21.992
	840MGb SeaGate	24.992
-	1.28Gb SeaGate (Conner)	29.992
	1.7Gb Quantum	35.992
	2.1Gb Quantum	40.992
	2.5Gb Quantum	44.992
-	3.2Gb Quantum	49.992
	2.1Gb SCSI Quantum	59.992
	HDD beépitőkeret	240
	HDD mobil keret AT-BUS, SCSI	3.840

Floppy, CD-ROM Drive-ok, CD írók:

	1.2Mb FDD Safronic	6.992
	1.44Mb FDD Mitsumi	3.400
	IMES CD-ROM 6x, AT-BUS	14.992
	Panasonic CD-ROM 8x, AT-BUS	17.992
	Sony CD-ROM 8x, AT-BUS	18.992
-	NEC CD-ROM 4x, SCSI	14.992
	Pioneer CD-ROM 10x, SCSI	32.992
	Sony 924 CD író (4xR-2xW)	**79.992**
	HP 4020I CD író Kit	103.992
!	Yamaha CDR100 CD író (4xR-4xW)	149.992

Monitorok:

	14" Delta / OEM (1024*768, 0.28, LR, NI, D)	37.992
	15" OEM (1280*1024,0.28dot, LR, NI, D)	49.992
	15" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	56.992
	15" MAG (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	59.992
	17" ProView (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	99.992
	17" Daewoo (1280*1024, 0.28, LR, NI, D)	108.992
!	17" Daewoo (1600*1280, 0.26, LR, NI, D)	128.992
	14" monitor filter üveg	800

Hewlett Packard termékek:

A	DeskJet 600 (A4, fekete, szines opc.)	39.892
A	LaserJet 5L (600dpi, 1Mb RAM, RET / MET)	89.992
!	LaserJet 5P (600dpi, 2Mb RAM, RET / MET)	182.400
!	LaserJet 5MP (600dpi, PS, 3Mb RAM, RET/ MET)	224.000
!	ScanJet 4s (200dpi, 4bit, mono)	56.800
!	ScanJet 4p (300dpi, 8bit, 256 szürke)	99.992
!	ScanJet 4c (600dpi, 30bit, color)	186.000
	DeskJet patron (5x0-6x0), fekete, színes	4.800

Billentyûzet, mouse, gamepad, scanner:

	102 gombos billentyûzet Kanrich (E)	1.992
	105 gombos Win 95 billentyûzet Kanrich (H)	2.400
	86 gombos INFRA billentyûzet TUT	6.400
	Microsoft Natural Keyboard	12.400
	Microsoft mouse OEM RET	4.760
	ESCOM mouse	1.280
	Mitsumi mouse	1.992
	Genius Mouse 3	1.992
	Genius My Mouse (4 szinben)	2.292
	Genius Mouse Pal P&P	2.492
	Mouse pad sima / mintás - vágott	200/320
	Genius Handy Scanner (3200dpi, 16.8M szin)	22.992

CD-s dolgok:

	1db-os tok slim	100
	1db-os tok normál	120
	2db-os tok normál	180
-	4db-os tok dupla	240
	20db-os tároló	880
	30db-os tároló	1.440
	12db-os PortaBox	1.520
	24db-os PortaBox	2.792
	8db-os Design PortaBox	1.592
A	Blue írható CD	1.096
A	Blue írható CD, tokkal	1.192
	Kodak Infoguard írható CD, tokkal	1.392
	Archiválás CD-ROM lemezre	1.200

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

PÓLUS CENTER

1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel/Fax:419-4091, 419-4092 (Sunset bld. 132.) Nyitva: 10-19 óráig

CD-ROM AKCIÓ A VÁROS FELETT



1.000 Ft-os sebességgel CD-ROM-ok érkeztek Magyarország néhány nagyobb városa fölé. Állítsd meg őket mielőtt elárasztják az Escom üzleteket! Az ár ellen a lap alján található szelvény a megfelelő fegyver. Ha elhozod egy Escom üzletbe 1.000 Ft-tal olcsóbban vásárolhatod meg a legújabb CD-ROM-okat. A jelszó: CD-ROM-jaiból támad fel a gép!

CD-ROM ÁR-ADAT:

RED ALERT	9.590,-
SCREAMER 2	7.990,-
ARCHIMEDEAN DYNASTY	9.590,-
DISCWORLD 2	9.590,-
A HÁROM KOPONYA, AVAGY A TOLTEC REJTÉLYE	7.990,-
TOONSTRUCK	9.590,-
CREATURES	7.990,-
DEADLOCK	8.790,-
SAFECRACKER	8.790,-
INTERNATIONAL MOTO X	8.790,-

AZ ESCOM BASIC

MODELLEK MINDEGYIKE AZ ALÁBBI KONFIGURÁCIÓ: ACER HX-PENTIUM ALAPLAP, 8 MB EDO RAM, 1.3 GB HDD*, 1.44 MB FDD, 1 MB, PCI VGA, 14" LRNI COLOR SVGA, MINITORONY, HÁZ, MAGYAR WIN95 BILLENTYŰZET

ESCOM Budapest, Andrássy út 2. tel.: 111-9873 ESCOM Budapest, Batthyány tér 2. tel.: 201-8219 ESCOM Budapest, Rákóczi út 67. tel.: 333-6199 ESCOM Szeged, Bólyai J. u. 4. tel.: (62) 318-986 ESCOM Székesfehérvár, Távirda u. 26. tel.: (22) 319-337 ESCOM Győr, Aradi Vértanúk útja 8. tel.: (96) 313-404 ESCOM Debrecen, Petőfi tér 7/a tel.: (52) 347-745 ESCOM Miskolc, Dózsa Gy. u. 23. tel.: (46) 355-217 ESCOM Pécs, Jókai u. 9. tel.: (72) 333-037 *Az AMD K5-PR75 esetén 850 MB. Az árak az áfát nem tartalmazzák.

Ezzel a szelvénnyel
1.000 Ft-ot takaríthatsz meg,
ha a hirdetésben szereplő CD-ROM-ok közül vásárolsz!
Tépj ezerrel egy Escom üzletbe!

INTERACTIVE entertainment

A legelejére kívánkozik a már ismert hír, hogy megjelent a **Red Alert**. A program a számtalan újítás mellett az Internet használatával rengeteg új lehetőséget aknáz ki. A *Westwood Chat*, ami a Red Alert CD-ről installálható, egy regisztráció kitöltéséért cserébe zseniális dolgokat nyújt.
Az első ilyen a *Chat Line*, amelyen keresztül bárkivel társaloghatunk. Különböző csatornákhoz csatlakozhatunk, melyekben a témák nagyon változatosak.
A három alap téma a **Command & Conquer**, a **Red Alert** és a **Monopoly**. Egyéb témák, melyeket időszakosan földi halandók hoznak létre pl.: chat, cheat codes, win95 problems...

Jómagam létrehoztam egy *Hungary* nevű csatornát, ahol nemsokára néhány kelet-európai figura verődött össze egy kis kötetlen csevelyre. Bárki nyithat csatornát kedvére és persze teljesen ingyen. Csak a **Red Alert** CD-t kell hozzá megvenni és máris jogosult rá az ember további juttatás nélkül.
A második a **Red Alert** Internetes játék, ahol a világ más pontjain lévő játékosokkal mérhetjük össze tudásunkat. Itt is csatlakozhatunk az induló játékokhoz, de nyithatunk is újat. A harmadik a **Monopoly** Internet játék, ahol a már régi **Monopoly** játék játszható mások ellen. Ez az újítás méltó a *Westwood* színvonalához.
Amit még illik megjegyezni, hogy a pár héttel korábban megjelent amerikai kiadású **Red Alert** ezt a Internet csomagot nem tartalmazza. Szerencsére a nálunk kapható magyar kézikönyves verzió már tartalmazza ezt is.

A következő - majdnem ilyen volumenű - hír az, hogy a most megjelent **Toonstruck** című játék teljes magyarításáról már folynak a tárgyalások. A játék egy vérbeli kalandjáték, amely a rajzfilm környezetben élő színész technikát (*Roger nyúl a pácban*) alkalmazza. A játék fő erénye a tüneményes grafika, a szenzációs zene és a humoros történet. A főszerepet *Cristopher Lloyd* alakítja igen profi módon. A játék magyar verziója teljes egészében magyar feliratos lesz, az eredeti angol hang megmarad azok számára, akik mégis az angolt részesítik előnyben. A ki és bekapcsolható magyar felirat még a nyelvtanulásban is a segítségére lehet a felhasználónak.
A várható megjelenés 1997 első fele.

A mai világban egyre kevesebb az olyan játék, ami az ötlettel, a játszhatósággal ragadja meg a játékost. A nemsokára megjelenő **Grid Run** tipikusan ennek a kategóriának a tagja. Bár a program alapjában véve platform játék, ennek ellenére tele van logikai, stratégiai és végül, de nem utolsó sorban akció elemekkel. Az ötletes játékok kedvelői biztos a szívükbe fogják zárni ezt a programot.

A **Red Alert** CD-n található előzetesekből kiderül, hogy a *Westwood* másik idei favoritja, a **Lands of Lore 2** is készül. A fiúk még mindig nem tettek le a '96-os megjelenésről. Állítólag november közepén, amikor a **Red Alert** CD-t elkezdték préselni, a *Westwood* összes, a **Red Alert**-tel foglalkozó tesztere, programozója... az utolsó szál emberig a **Lands of Lore 2.** tesztelésére állt rá. Ha a londoni ECTS-en látottak nem is, de a most megjelent preview bebizonyította, hogy nem mindennapi programról van szó. Aki csak látta az előzetest, az mind tudja hogy minden idők egyik legjobb RPG-je lesz.

A **Red Alert** CD másik előzetese mindenki számára óriási meglepetés. Készül a **Blade Runner**, azaz a *Szárnyas fejvadász* számítógépes játék változata. Amit az előzetes megmutatott, az méltó volt minden idők legjobb sci-fi filmjéhez. A bevezető képsorok majdnem jobbra sikerültek, mint az eredetiek a filmben. A felcsendülő Vangelis- dallamok nagyon jó hangulatot kölcsönöznek a műnek. A játék lényege még nem igazán derül ki a képekből, de az biztos, hogy nagy durranás lesz.

Erre a hónapra ennyi. A legfrissebb hírek, információk megtalálhatók a www.vie.co.uk címen, vagy az *EcoBIT Kft* telefonszámán (*351-3078*).
Egyéb Internet címek:
www.lucasarts.com,
www.lglas.com,
www.bethsoft.com,
www.capcom.com,
www.csl.com,
www.sir-tech.com,
www.accesssoftware.com,
www.playmatestoys.com,
www.legend.com,
www.vie.com,
www.westwood.com,
www.viacomnewmedia.com

Petroff

A CDU 96/2 végleges tartalma:

A főkönyvtárbeli install.exe indításával elérhetővé válik SVGA grafikus vagy normál szöveges felületen **hét év alatti teljes termésünk:** 51 Commodore Világ, 11 Computer Világ, PC-s játékok könyvsorozat (1-5), '91-es, '92-es, '93/94-es és '95-ös Évkönyv, Számítógépes Tippek és Trükkök Lexikonja, CoVboy levelezései, 250 Getto grafika, ezúttal képenként.

C64 a PC-n: A Miha Peternel-féle emulátor legújabb angol (v1.1b) és német (v2.0b) verziói találhatók itt (az angol verzióból nem adtak ki újabbat, a német pedig tartalmaz néhány lényeges újítást – például kezel többoldalas programokat is –, használat közben pedig nem zavaró a német nyelv), továbbá 48 lemeznyi program – demok ('96-os magyar partyk anyagai, ill. régebbi és új magyar csapatok demoi) valamint játékok (pl. Wasted Time, Gálya, stb.). Ezeken kívül a legújabb The Star Commander is helyet kapott.

Új játékok játszható demoi: Absolute Pinball, Archimedean Dynasty, Ashes to Ashes, Pinball Construction Kit, Fate, Free Enterprise, Magestorm, Neverhood, Over The Reich, Quake 1.06 shareware (ez már kezeli a GUS-t is!), Star Control 3, Scorcher, SkyNET, Microsoft Soccer, Squeezils, Syndicate Wars, Tomb Raider. Ezeken kívül megtalálható egy előzetes animáció a Red Alert-ről. Némely demóhoz szükség van a Microsoft DirectX telepítésére. Ez a GAMES\DIRECTX2 alkönyvtárban található meg.

10 óra ingyenes Internet és CompuServe kipróbálási lehetőség a CompuServe Hungary jóvoltából, erről bővebben a CSERVE könyvtárban kaphatunk információt. Netscape Navigator Gold 3.0 teljes verziója 90 napos licensszel, amely egy HTML szerkesztő résszel is rendelkezik (ezúttal mind a Windows 3.1 és a Win '95 alatt futó programok), 90 napnál tovább történő használat esetén kérjük, forduljon ICON Kft-hez. Ezen kívül van még az INTERNET könyvtárban Microsoft FrontPage '97 beta HTML szerkesztő, Internet Explorer 3.0 böngésző magyar Win '95 és angol Windows 3.1 verziók, valamint kisebb Netscape utility-k. A Compuserve szoftver telepítése után a használata nagyon egyszerű, fontos szerepet kap a GO gomb, mellyel a különböző fórumok között navigálhatunk (Pl.: GO CHARGES, GO HUNGARY)

DTP: Microsoft Publisher '97, QuarkXPress 3.32, Adobe Framemaker 5.0 kiadványszerkesztők, valamint a Kai's Power Tools és Convolver Photoshop pluginek kipróbálási verziói. Az utóbbi háromért köszönet a Trans-Europe Management Kft-nek.

Scene: Az elmúlt három hónap party-jainak anyagai, azaz: Birdie '96, Cache '96 ősz, Gravity '96, PieSlice '96, Saturne 4 '96, Scenario '96, TGTBT '96, Wired '96. A zenék lejátszhatók a keretprogramból, és a képek nagy része is megtekinthető onnan.

Magyar lemezújságok gyűjteménye: CLI, Hydrophobia, Kendermag, Sanity és ZigZag (majdnem) összes száma.

Minden, ami egy BBS üzemeltetéséhez szükséges: Maximus 3.01 teljes verzió, PCBoard 15.22 demo, valamint az ezekhez szükséges mailer-ek, tosser-ek, levélolvasó programok, egyéb utility-k és PCBoard PPE file-ok. Más BBS-ek hívására pedig a Terminate 4 kommunikációs program használható.

Sok-sok **forráskód,** vegyes programozási segédletek (Assembly, C, Pascal), ingyenes Pascal fordítók, részletes angol nyelvű interrupt-leírás, memóriarezidens programok, stb. Mindez megtalálható a PROGRAM alkönyvtárban.

Hasznos segédprogramok: magyar készítésű utility-k, lemez-, winchester- és filekezelő programok, tömörítők, vírusirtók, továbbá a Microsoft Money '97 pénzügyi program kipróbálási verziója.